НОЕМВРИ 2000 • Цена 6,90 лв.



СПИСАНИЕ PlayStation®

БРОЙ 2

ОФИЦИАЛНОТО БЪЛГАРСКО ИЗДАНИЕ

ЧИСТО НОВА КОНЗОЛА PS1
И ОЩЕ НАД 25 НАГРАДИ ОЧАКВАТ НЯКОЙ ДА ГИ СПЕЧЕЛИ!

НА ДИСКА

DRIVER 2

+ ОЩЕ ДЕМОВЕРСИИ: IN COLD BLOOD, X-MEN MUTANT ACADEMY, INCREDIBLE CRISIS, ACTION MAN DESTRUCTION X

WWF SMACKDOWN 2

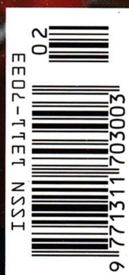
ПОВЕЧЕ БОРЦИ, ПОВЕЧЕ ХВАТКИ, ПОВЕЧЕ ОПЦИИ, ПОВЕЧЕ СПЕЦИАЛНИ УДАРИ...

СИЛНИ УСЕЩАНИЯ

ДАЛИ ЕКСТРЕМНИТЕ СПОРТОВЕ ЩЕ ПРЕВЗЕМАТ ВИДЕОИГРИТЕ? ЗАГЛАВИЯ, ЗВЕЗДИ, ПРОГНОЗИ...

ФУТБОЛНА ФИЕСТА

ИЗБИРАЙ – FIFA 2001, ISS 2000, THIS IS FOOTBALL 2, EUROPEAN SUPER LEAGUE, UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2000/01, DREAM TEAM



ЕГМОНТ БЪЛГАРИЯ

• LMA MANAGER 2001 • PRINCE NASEEM BOXING • CRASH BASH • MAT HOFFMAN'S PRO BMX • SPYRO 3 • C-12 • BUZZ LIGHTYEAR • JUNGLE BOOK GROOVE PARTY • FORMULA ONE 2000 • DAVE MIRRA FREESTYLE BMX • LEGEND OF DRAGOON • JEREMY MCGRATH SUPERCROSS 2000 •

• НАГРАДА • ВИЖ • СУПЕР • СПЕЧЕЛИ • ШАНС • ЛЕСНО • СЪСТЕЗАВАЙ СЕ • НА
СЕ • НАГРАДА • ВИЖ • СУПЕР • СПЕЧЕЛИ • ШАНС • ЛЕСНО • СЪСТЕЗАВАЙ СЕ •
Й СЕ • НАГРАДА • ВИЖ • СУПЕР • СПЕЧЕЛИ • ШАНС • ЛЕСНО • СЪСТЕЗАВАЙ СЕ •



• СТРАНИЦА 64 • СТРАНИЦА 64 • СТРАНИЦА 64 • СТРАНИЦА 64 • СТРАНИЦА 64 •
4 • СТРАНИЦА 64 • СТРАНИЦА 64 • СТРАНИЦА 64 • СТРАНИЦА 64 • СТРАНИЦА 6
А 64 • СТРАНИЦА 64 • СТРАНИЦА 64 • СТРАНИЦА 64 • СТРАНИЦА 64 • СТРАНИЦА

БРОЙ 2
НОЕМВРИ 2000

В ТВОЯ НОВ ДИСК



DRIVER 2	За игра
SNO-CROSS CHAMPIONSHIP RACING	За игра
IN COLD BLOOD	За игра
X-MEN MUTANT ACADEMY	За игра
INCREDIBLE CRISIS	За игра
ACTION MAN DESTRUCTION X	За игра
DINO CRISIS 2	За преглед
ALIEN RESURRECTION	За преглед
PRINCE NASEEM BOXING	За преглед
THIS IS FOOTBALL 2	За преглед
LEGEND OF DRAGOON	За преглед

CHEAT DOWNLOAD ЗА...

- TENCHU 2 MISSION!



ТОП 5 НА БРОЯ

НАГРАДИТЕ ТОЗИ МЕСЕЦ



64



03



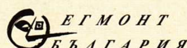
64

15

ПЪЛНОТО СЪДЪРЖАНИЕ — ПРЕЛИСТИ И ВИЖ!



Издава „Егмонт България“
ул. „Христо Белчев“ 21, 1000 София
mail@egmontbulgaria.com
Отпечатано в „Полиграфия“ АД, Пловдив



СЪДЪРЖАНИЕ

БРОЙ 2
НОЕМВРИ 2000







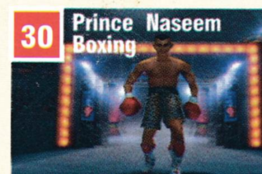
BLUEPRINTS

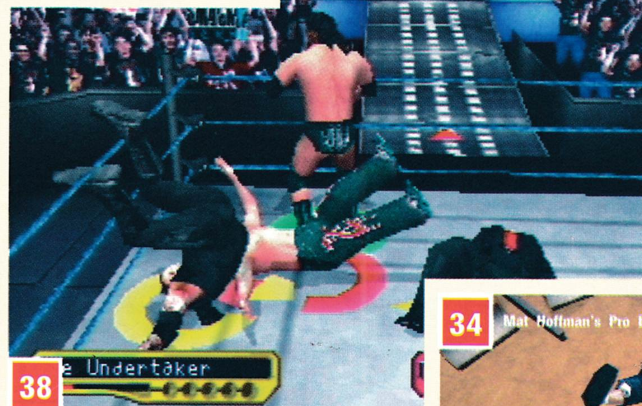






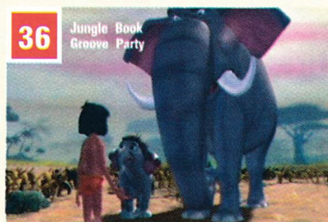
PREVIEWS





WWF Smackdown 2 Know Your Role

REVIEWS







И ОЩЕ

СУПЕР СТЕ!

Здравейте!

Много писма пристигнаха в ЕГМОНТ БЪЛГАРИЯ след излизането на първия брой на списание PlayStation. Радвахме се страшно и на изпратените по e-mail, и на пощенските пликове. Благодарим ви за възторженото посрещане и за сърдечните думи. Друго си е да знаеш, че можеш да разчиташ на толкова приятели. Вярваме, че и вие също разчитате на нас – затова започваме да реализираме една по една идеите ви. А те наистина са супер! Всъщност... всички вие, читателите на българското списание PlayStation, сте супер!

ЕЛИЗАБЕТ АНТОНОВА (София):

От две години милата ми сива конзола геройски работи по 24 часа в денонощието; от две години чакаме да се появи списание за PlayStation! И ето го – красиво, с много идеално оформени страници, с много и добре написана информация – дочакахме и този наистина празничен момент...

ЕГМОНТ БЪЛГАРИЯ:

Благодарим ти, Елизабет, и се надяваме, че и в бъдеще всичко в списанието ще ти е по сърце. И ние като теб с нетърпение очакваме в България да се появи *Final Fantasy IX* :-)

ГЕОРГИ ПАНОВ (Горна Оряховица):

Малеее, все още не мога да повярвам – списание PlayStation, и то на български език! Ще се побъркам от щастие!

ЕГМОНТ БЪЛГАРИЯ:

И ние бяхме щастливи, като прочетохме писмото ти. А на предложението ти да включваме новини от фирмите гиганти, както ги наричаш, казваме ***ДА***. Очаквай такава информация във всеки брой.

ИВАН СЛАВОВ (Пловдив):

Искам да ви направя едно предложение – да вкарате страница с адресите на залите или клубовете за игри PlayStation в по-големите градове.

ЕГМОНТ БЪЛГАРИЯ:

Чудесна идея! Захващаме се с осъществяването ѝ, като, разбира се, ще разчитаме и на вас. Пишете ни за добрите клубове, където можете да поиграете на PlayStation.

БЛАГОЙ МОМЧИЛОВ:

Доживях деня да видя издание само и единствено за PSX на роден език – много ми липсваше, а приложението с демодиска е направо върхът! Ето и една идейка – няма да е зле да правите превю и на някои по-стари хитови заглавия за PSX, за които родният геймър може би само е чувал... Няма да е зле да добавите също и една рубрика Cheats.

ЕГМОНТ БЪЛГАРИЯ:

„Идейките" са много повече от една и все са супер. Рубрика *Cheats* ще имаме във всеки брой на **PSX Tips&Tricks**. И за старите хитове все ще измислим нещо.

ИВАЙЛО ИВАНОВ:

Ще се понрави на читателите и идеята за собствена геймърска класация на – примерно – десетте найпредпочитани PlayStation игри. Бъдете сигурни – аз ще бъда първият отговорил.

ЕГМОНТ БЪЛГАРИЯ:

Е, приятелю, обещанието си е обещание – чакаме класацията ти, както и предпочитанията на останалите фенове. Заедно ще си направим ***ТОП 10*** на българските PSX маниаци. Но задачата трябва да е още по-примамлива...

Със SONY България сме приготвили награда – ще я спечели чрез жребий един от геймърите, които ни изпратят списък със своите десет любими заглавия за PSX.

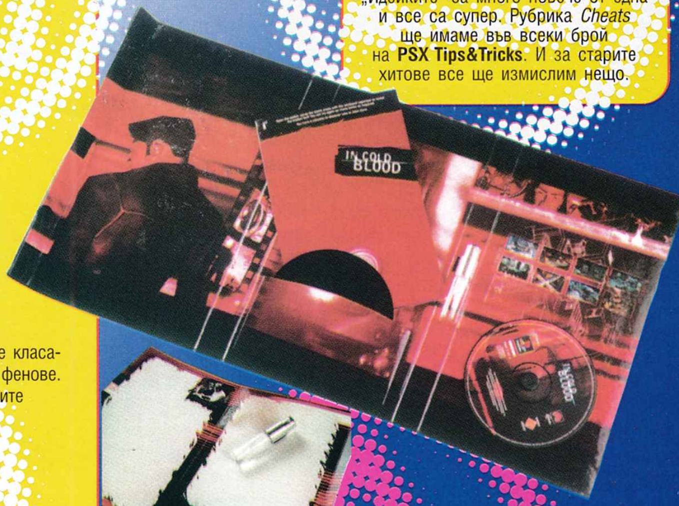
Срокът за получаване на писмата е **1 декември 2000 година**.

МИРОСЛАВ ИГНАТОВ (Варна):

Ще се радвам, ако в следващите броеве има плакати на игри и герои от тях, защото за истинския фен снимките, плакатите, рекламните сувенири и други джунджурийки играят важна роля...

ЕГМОНТ БЪЛГАРИЯ:

Така си е наистина. В много писма прозира жаждата на геймърите да се сдобият с плакати. Добрата новина е, че във всеки брой на новото ни списание **PSX Tips&Tricks** ще има плакат :-)



Класацията и името на най-късметлията ще блеснат в януарския брой на списанието.

А наградата е... *IN COLD BLOOD* – двата диска с играта и брошура с тайно послание, което се разчита с помощта на този спрей. Доста агенти могат само да си мечтаят за такова нещо!

Авторите на всички писма се състезаваха за играта *MediEvil2*. Честито на Мирослава Димитрова Пашова от Казанлък, която ще може да я завърти в любимата си конзола. Мирослава, имаш да благодариш не на нас, а на Ваня Динчева от София – тя изтегли жребия. Честито!!!

НАДНИКНИ В БЪДЕЩЕТО НА PLAYSTATION – И ОТВЪД НЕГО...

РОБОТЪТ БАУ-БАУ

- Тържество на ерата на роботите
- Най-добрият приятел на Тенекиения човек
- Бързо предаване на съобщенията
- Твоят бъдещ домашен любимец

Забрави за пухкавия Бау-бау, който се втурва към краката ти веднага щом отвориш входната врата. Домашните любимци на бъдещето ще бъдат много по-полезни, макар и направени от... метал.

Всеки, който познава Доктор Ху на Том Бейкър от телевизионния сериал на BBC, няма начин да не помни чантата, пълна с бебета от желе, свръхзвуковата отвертка и тенекиеното кученце на име К-9, което го следваше навсякъде. Миналата година *Sony* създаде едно такова кученце робот, което нарече АЙБО (AIBO – от японски: „обич, привързаност, приятел" и т.н.). То можеше да лае, да скимти, да огладнява и дори беше... хм... привлекателно.

Благодарение на новата технология, известна най-общо като Bluetooth, АЙБО е на път да започне да спестява кучешката си храна. Bluetooth дава възможност различни цифрови устройства да комуникират помежду си, без да са свързани с кабели. Или обяснено по-просто, това означава, че ще можеш да се включваш в Интернет през мобилния си телефон, докато той е грижливо прибран в джоба ти.

Възможностите на концепцията Bluetooth обаче не се изчерпват с това. След пет години вероятно ще си инсталираш вкъщи и GScube (експериментален хардуер, който предвижда увеличаване на теоретичния потенциал на PlayStation 3), а в това време малкият АЙБО ще те наблюдава озадачен. Включи устройството и благодарение на Bluetooth в главата на кучето ще нахлуят образи и звуци. Така АЙБО ще проведе първия си разговор. Тъй като GScube ще стане твоят домашен широколинеен сървър, пренасящ в дома ти цялата информация – от телевизията до електронната поща, – той ще може да използва технологията на Bluetooth, за да ти достави всичко. Разбира се, гласът, който се чува от колоните, може и да звучи доста странно, като ХАЛ от филма „Космическа одисея 2001", но си заслужава, защото определено ще бъде по-забавно да използваш АЙБО като канал между теб и Cube. Забрави за клавиатурата и монитора. Още щом прекрачиш прага на дома си, АЙБО ще те информира колко съобщения са дошли, докато си бил навън, и ще те попита как искаш да ти получиш – по телефона, на компютърния екран или чрез някое друго средство за комуникация в къщата. Вероятно би ти предал съобщенията и с морзовата азбука, в случай че поискаш. След това подскажи на АЙБО кой епизод с Доктор Ху искаш да гледаш и той ще предаде съобщението на GScube, който ще избере програмата от централния сървър в BBC. Ако желаеш, АЙБО може да ти поръча и пица...

Концепцията Bluetooth наистина е страхотна. Само че щом двете машини общуват помежду си, то... какво ли ще си говорят за теб зад гърба ти.





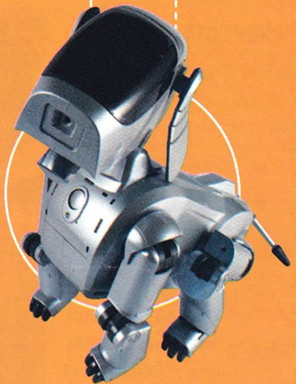

SONY
GSM MOBILE TELEPHONE






GScube


PS2



LOADING

100% НОВИНИ ОТ СВЕТА НА PLAYSTATION...

В ТОЗИ БРОЙ...

Зашеметяващата *Timesplitters* на Eidos обра точките – свръхотсечени графики, ултрабърза скорост на смяна на кадрите...



НОВИ ЗАГЛАВИЯ

ВЪЛНЕНИЯ В ЛОНДОН

ИЗЛОЖЕНИЕ ПРЕДСТАВИ ВИДЕОИГРИТЕ НА БЛИЗКОТО И ДАЛЕЧНОТО БЪДЕЩЕ

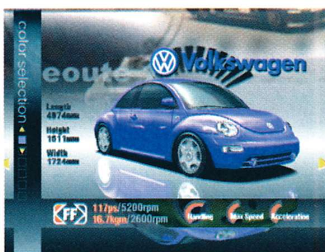
Горещо, горещо... Навсякъде – тълпи от геймъри, нетърпеливи да научат подробности за новите заглавия на пазара на видеоигрите, които ще се появят по Коледа. Над 25 000 души обиколиха залите на компютърното изложение ECTS (Electronic Computer Trade Show), което се проведе в лондонския център *Олимпия*. Гигантите в индустрията за PlayStation – Eidos, Activision, Square, Infogrames и Electronic Arts – отсъстваха, защото бяха домакини на свои собствени промоции в медиите преди и след събитието. Въпреки това обаче гостите на изложението имаха възможност да изпробват предстоящите игри за конзолата на Sony.



Всъщност именно щандът на Sony беше първото място, където се отбиваха феновете, за да се запознаят с цялата колекция от заглавия за PlayStation и PlayStation 2, намиращи се в различни фази на развитие. В залата за PS1 беше поставен огромният пластмасов макет на PS1, който виждаш горе. Той бързо се превърна в център на вниманието заедно с многото конзоли и широкия спектър от игри, които ще излязат на пазара през следващите шест месеца. Между минииграите първенството държи *Crash Bash* с пълна версия за турнир между четирима играчи в мрежа (отвори списанието на страница 22). *Spyro 3 Year of the Dragon* (страница 24) бе демонстрирана в почти завършена версия. Едно от най-силните заглавия на изложението беше C-12 (внимавайте, почитатели на *Metal Gear* и *Syphon Filter* – за вас е информацията на страница 25), разрабо-







По посока на часовниковата стрелка:

PSone ухажва геймърите

Timesplitters *ще те накара да трепериш от страх*

Нововъведения в GT2000

Crash Bash *предлага нови странности*

C-12 – новата Metal Gear Solid?





тена от създателите на Medievil в студиата на Sony в Кембридж. С играта *Jungle Book Groove Party* (страница 36) маниаците се мъчеха да измислят нови танцови стъпки и да накарат Маугли да танцува под звуците на музиката от филма. След такова упражнение как да не стане още по-горещо в залата, и без това нажежена от геймърски страсти!

В съседство пък беше представена пълната зимна колекция от игри за PlayStation 2. Налице са „обичайните заподозрени" – *Tekken Tag Tournament*, *Fantavision* и *FIFA 2001*, както и някои невероятни нови заглавия, които веднага влудиха всички, докоснали се до тях.

Зашеметяващата *Timesplitters* на Eidos също обра точките – свръхотсечени графики, ултрабърза скорост на смяна на кадрите и още, и още... Разбира се, и *GT2000* изглеждаше потресаващо с новите си състезания на планински писти и на Laguna Seca. Някои от феновете имаха невероятен късмет, какъвто може би те спохожда веднъж в живота. Представи си: седнал си да изпробваш *GT2000* в новия ѝ вариант за PS2, изведнъж поглеждаш зад гърба си и виждаш създателя на играта Казунори Ямаучи да ти се усмихва одобрително. Любопитно интервю със самия Казунори-сан те очаква на страница 10.

В главната зала доминираха лидерите Codemasters (със зрелищните им автомобилни игри) и Konami с техния богат списък от заглавия за PlayStation (сред които *The Mummy* и *The Grinch* – очаква се двете да направят голям удар с излизането си на пазара по Коледа).

Безспорната изненада на изложението обаче бяха кадрите от новата версия *Metal Gear Solid 2*. Цели три дни те вълнуваха публиката – особено в онази част, когато Снейк включва своя защитен костюм. От показаното стана ясно, че стрелбата вероятно ще е от първо лице – още един плюс за играта.

Някой ден може би и ти ще участваш в любимите си игри. Как ли? Над това умуват специалистите от компанията Digimask. Според тях ако се сканират твои снимки в профил и анфас, ще могат да се създадат триизмерни модели, които да бъдат импортирани в играта. Не е зле, нали?

А организаторите вече кроят планове за ECTS 2001 – времето лети!

PS2 – ИСТЕРИЯТА В АНГЛИЯ



На 7 септември в Англия започна набирането на предварителни поръчки за закупуване на PS2. Магазините бяха отворени точно една минута след полунощ и само 48 часа по-късно от формулярите за заявка нямаше и следа. 200 000 поръчки за 48 часа – това се казва бестселър!

А какво става с желаещите да се снабдят с конзолата, които – горкичките! – са изпуснали първата възможност? Ще чакат! За съжаление ще могат да се доберат до машината едва след Коледа. Първите 200 000 бройки ще бъдат доставени между 24 ноември и Коледа, след което Sony ще оповести новите си планове. В зависимост от количеството конзоли, което може да бъде произведено, компанията или ще ги достави направо в магазините, или ще организира втори тур за заявки.

НА БЪРЗИ ОБОРОТИ

Might and Magic – те определено са воини...

ИЗКУПЛЕНИЕ И КОВАРСТВО

На компютърното изложение ECTS компанията 3DO излезе с ново предложение. Играта се казва *Warriors of Might and Magic* и е последната от многото версии, добре познати на PC геймърите. Играеш в трето лице с изпаднали в немилост капитан на стражата Алерон, който търси изкупление, защита и... главите на множина коварни врагове. Много скоро той разбира, че с него е свързана най-важната част от пророчество, с което обаче не иска да има нищо общо... Очаква се *Warriors of Might and Magic* да се появи във формат за PS1 в началото на 2001 година.

МУЗИКА ЗА FIFA

Заклет вегетарианец, непушач и хипи, плешивият Моби е новият музикант, който ще работи със създателите на *FIFA* – EA Sports. Следвайки примера на Роби Уилямс и приноса му към *FIFA 2000*, Моби се съгласи да направи ремикс на песента *Bodyrock* от своя албум *Play* специално за *FIFA 2001*. Популярният диджей Пол Оукънфолд сигурно също ще запише специален ремикс, който сто на сто ще фигурира в диска с парчета към сериите *FIFA*. Очаква се дискът да бъде издаден съвсем скоро.

ПРИЛЕП ОТ БЪДЕЩЕТО

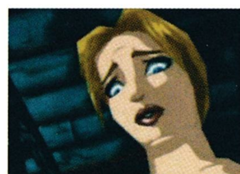
Ubi Soft ще реализира проекта на Kemco *Batman of the Future: Return of the Joker* във формат за PlayStation. Очаква се играта да излезе на европейския пазар през май 2001 година. Сюжетът е тясно свързан с анимационния сериал, а Ubi Soft обещава „екшън в стил нинджа". С помощта на последната дума на техниката Батман ще се изправи срещу обичайните си врагове от град Готам. Навярно заинтригувани от играта ще бъдат най-малките геймъри – между четири и осем години.

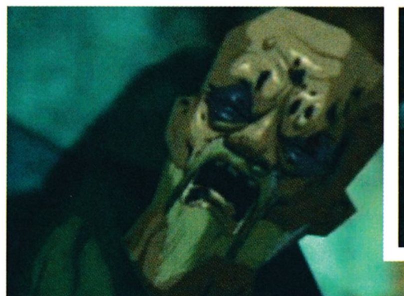
СВРЪХЕСТЕСТВЕН СУПЕРГЕРОЙ

TDK Mediactive представи продължението на *The Land Before Time*, което ще излезе под заглавие *Casper Friends Around the World*. В играта добрият призрак Каспър се опитва да спаси приятелите си от страниците на магическа географска книга. Заглавието ще зарадва феновете по Коледа.




Ако се съди по първата игра *(и тези образи тук), можеш да очакваш от* Fear Effect: Retro Helix *истинско зрелище*




Лудост в стил манга. *Дано и геймплеят да е на нивото на филмовите епизодчета между нивата!*

ПРЕДИ И СЛЕД FEAR EFFECT

РАЗКРИТИЯ ОТ МИНАЛОТО

FEAR EFFECT: RETRO HELIX ИДВА

Kronos – екипът, който стои зад играта *Fear Effect*, работи усилено над новото заглавие със същите герои.

Всъщност по хронология събитията в *Retro Helix* предшестват тези във *Fear Effect*. Представлявайки сложна амалгама от научна фантастика, мистика и фентъзи, *Fear Effect: Retro Helix* разкрива миналото на тримата главни герои – Хана, Ройс и Джейкъб. Хана например е с около три години по-млада. Освен това в действието е включен и нов персонаж – Рейн Кин.

Както и в първата игра, в *Retro Helix* могат да се открият много заемки от китайската митология. Рейн например търси своята сестра близначка Мист. За да я намери, трябва да обиколи света, да открие и да събере всички следи и указания. Играта предлага и цял нов спектър от оръжия.

Между нивата са представени различни моменти от историята на героите. Ако те приличат на клиповете от първата игра, може да се предположи, че ще видиш сцени, от които направо ще настръхнеш. Повече подробности – в следващия брой на списанието.

СРАЖЕНИЕ С ТАНКОВЕ

БИТКИ В БЪДЕЩЕТО

НАСИЛИЕ В ПОСТАПОКАЛИПТИЧЕН СТИЛ? МОЖЕ!



С новото си заглавие *World Destruction League: Thunder Tanks* 3DO преразглежда стратегиите, използвани в *Battletanx: Global Assault*.

Действието се развива в далечно бъдеще, изпълнено с насилие. На различни арени по света участниците се сражават настървено с огромни танкове. Смисълът на играта е не просто да спечелиш битката, а и как точно ще го направиш. Почти всички терени в играта подлежат на деформация и винаги можеш да съкратиш пътя си към целта, като минеш направо през постройките и препятствията.

Битките са съпроводени с анализите на двама коментатори, а самата игра може да бъде окачествена като един вид обединяване на спортната борба и *The Running Man*, само че вместо летящи брадви и скъсани презрамки има танкове. Също като в *Global Assault* битките се водят в прочути градове – Москва, Рим и Париж. Създателите предлагат осем различни режима на игра, много от които поддържат включване на повече от един играч и би трябвало да удължат малко игровото време.



ИГРИ ПО КОМИКСИ НА MARVEL

МОГЪЩИ ГЕРОИ

НОВИ СУПЕРСМЕЛЧАЦИ ОТ ACTIVISION

След успеха на *Spider-Man* Activision със сигурност обмисля следващия си ход в света на комиксовите поредици на Marvel. Тод Джеферсън от Activision признава, че все още не са избрали герой за новия си проект. Кой ли би могъл всъщност да е този персонаж? Продължение с Човека-паяк е неизбежно, но има и много други герои, които могат да привлекат интереса на Activision – Могъщия Тор, Невероятния Хълк, Фантастичната четворка, Капитан Америка и Х-Мен.





РЕВОЛЮЦИЯ НА ДАНСИНГА

ТАНЦУВАЙ И ИЗГАРЯЙ КАЛОРИИ!

ИГРА СЪС СВЕТОВНИ МУЗИКАЛНИ ХИТОВЕ

Става въпрос за играта с работно заглавие *Dance Dance Revolution*. Може и да си срещал тук-там информация за нея. Е, ще я видиш по Коледа – нарича се *Dancing Stage Euro Mix*. Дори и заглавието да не ти харесва, бъди сигурен – играта е изключително приятна.

Dancing Stage Euro Mix е създадена от Konami в Япония, но е променена така, че да задоволи вкуса на европейските геймъри. Музиката ти е позната от световните класации. Ще чуеш *So Good* на Бойзон, *Word Up* на Камео и Глория Геймър с *I Will Survive*. А това трябва да е достатъчно, за да запалиш килима от танци....

Dancing Stage Euro Mix има и още едно предимство – предлага зала за отслабване, в която можеш да следиш колко калории си изгорил по време на танците. Еха, колко гордо ще звучи, ако кажеш: свалих два килограма благодарение на PlayStation!







Край на танците с огромните дебели жени! *Включената опция за изгаряне на калории ще ти помогне да се отървеш от килограмите, натрупани по Коледа...*

ПРОДЪЛЖЕНИЕ НА PRO EVOLUTION

СЪВЪРШЕНСТВО ВЪВ ВИРТУАЛНИЯ ФУТБОЛ

KONAMI ПРЕДСТАВЯ *ISS PRO EVOLUTION 2* В ЯПОНИЯ

Konami се готви да пусне на японския пазар разработеното от KCET продължение на *Pro Evolution*. Шушука се, че през март 2001 играта ще се появи и на европейския пазар.

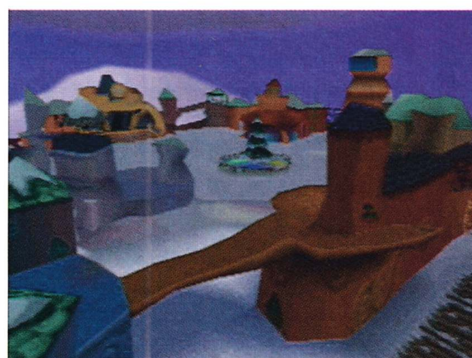
Коледното футболно заглавие на Konami – *ISS 2000*, всъщност е трансформиране на игра за N64. При това става дума не за стандартна симулация, а за напълно различен тип турнир.

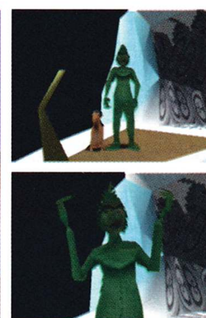
Новата *ISS Pro Evolution*, преработена за PS1, ще те завладее с бързината и разнообразието си, както и с многото подобрения, целящи да я направят още по-забавна и трудна. Два примера – играчите вече претърпяват контузии, а възможните движения и уменията, които се изискват по време на игра, са значително повече.





***Футболната стратегия** ISS* *май ще направи впечатляващо завръщане през пролетта...*





***Играта,** направена по филма с участието на Джим Кери, следва мистър Гринч и кучето му в странните им приключения*

ПО ФИЛМА

ЗЕЛЕНИЯТ ЗЛОДЕЙ

ГРИНЧ СЕ ПОЯВЯВА НА PLAYSTATION

Героите от филма *Гринч*, който ще се завърти и по българските киноекрани през декември, са се устремили към PlayStation. Играта с марка Konami е вдъхновена от кинолентата с участието на самия Джим Кери и ще се появи в Европа по Коледа. Филмът пък е създаден по произведение на известния американски автор и илюстратор на детски книги Доктор Сус.

Зеленото чудовище Гринч (Джим Кери) се отличава по-скоро с отвратителен характер, отколкото с привлекателност. Той е голямо космато създание, прогонено от родното си място Ху-Вил, тъй като е прекалено странен дори и за съгражданите си. Останал сам, заживява като отшелник и става все по-раздразнителен. А когато се преоблича като Дядо Коледа – е, той си знае защо го прави...



Играта следва сюжетната линия на филма, а играчът контролира главния герой, докато той изследва странния свят на Ху-Вил в опит да върне доброто си име. Играчът може да контролира още един герой и верен спътник на злодея – кучето Макс. То отвлича вниманието на обитателите на Ху-Вил, за да успява Гринч да се промъква незабелязано, или пък се вмъква на места, недостъпни за господаря му.

Въоръжението на Гринч е точно толкова странно, колкото и всичко останало у него. Какво ще избереш – машина за мятане на развалени яйца, слузомет или щит, презпазващ от любов? Сигурно се чудиш защо Гринч иска да се предпази от любовта. Почакай да видиш филма или да поиграеш на играта и може би ще разбереш.

НА БЪРЗИ ОБОРОТИ

ДЪЛГ ЖИВОТ ЗА МУМИЯТА

The Mummy изглежда се готви за дълъг живот. Плъзнаха слухове, че евентуално продължение на предстоящата игра може да бъде последвано от трета част на филма. Снимките на „Завръщането на мумията" вече започнаха, а създателите гледат да привлекат в актьорския състав известния като *Скалата*, звезда от WWF. Според предварителните прогнози сериите са обещаващи и ако първата игра и новият филм оправдаят очакванията, ще последва и продължение на играта, създадено по *Завръщането на мумията.*

ЗАКОНИТЕ НА ХАОСА

Издателят EON обяви, че възнамерява да пусне на пазара новия 3D екшън на Taito – *Chaos Break.* Главните герои в играта са двама служители от тайната правителствена агенция DEF – Рик и Митуки, изпратени да разследват заразяването на изследователска лаборатория с откраднатата паразитна тъкан. Задачата ти е да оцениш ситуацията, да източиш цялата налична информация и да елиминираш причината за заразяването.



Гадняриme в Chaos Break *са наистина впечатляващи!*

JALECO ПРЕДСТАВЯ СЪПЕРНИК НА UFC

Подготвя се нова игра с много бойни стилове във формат за PlayStation под заглавие *K-1 Fighter Grand Prix.* Играта е развита на базата на истински японски турнир за професионалисти в източните бойни изкуства. Състезателят, който си избрал, започва от най-ниското ниво и основни ходове, докато събере достатъчно точки, за да може да си позволи нови и по-впечатляващи способности.









Казунори-сан, *двигателят на* Gran Turismo, *се изповядва: „Мечтаех да стана автомобилен състезател."*

ИНТЕРВЮ С ПРОЧУТИЯ ЯПОНЕЦ

КАЗУНОРИ ЯМАУЧИ

СЪЗДАТЕЛЯТ НА ВЕЛИКАТА *GRAN TURISMO* НАДНИЧА В БЪДЕЩЕТО

Той няма нужда от представяне – неслучайно на лондонското изложение ECTS бе една от най-ухажваните личности. Ако си любопитен за бъдещето на *Gran Turismo*, прочети интервюто и ще се убедиш, че японецът наистина мисли мащабно...

– Как върви разработването на *GT2000* за PlayStation 2?

– Бавно! Времето за програмиране на играта е удвоено, но пък за сметка на това при *GT2000* имахме възможност да подобрим значително графиките и скоростта на смяна на кадрите. Заели сме се и с физическия модел, качеството на фона и най-вече с изкуствения интелект на противниците на играча. До момента сме отхвърлили 70% от работата.

– Какво значение отдавате на онлайн възможностите на PS2?

– Сама по себе си *GT2000* е игра, която не се нуждае от спомагателни механизми. От друга страна обаче с PS2 се разкриват много нови и интересни възможности. Мисля, че е изключително приятно да играеш заедно с други хора и точно над този елемент може да работим. Даже смятам, че след време ще има две общества – едно в реалния свят и друго – във виртуалния.

– Обмисляли ли сте възможностите, които PlayStation 3 може да предложи на геймърите?

– Бих искал да видя как ще бъдат усъвършенствани хардуерът и софтуерът. Но дори и да бъдат подобрени сто пъти, мисля, че пак няма да е достатъчно. За да се постигне нещо при мрежовите игри, трябва да се работи доста, дори и да успеем да получим пълен фотореализъм.

– В много отношения *GT2000* е нещо повече от турнир. Може-те ли да си представите версия за турнира на *GT*, обогатена с последните нововъведения в областта на технологията с Memory картите, съвместими с турнира?

– Всъщност аз замислям нещо още по-голямо. Няма да бъде само турнир, а огромен виртуален увеселителен център, където всичко ще бъде далеч по-мащабно. Нещо като това, което са в момента киносалоните I-Max, само че там ще можете да играете *GT.*

– Върху какви други игри извън автомобилния жанр бихте искали да работите?

– Работих върху *Omega Boost* за PlayStation, но ентусиазмът ми към роботите и механичните воини отмря. Основният ми интерес сега е насочен към автомобилните спортове. Любимият ми автопилот беше Аертон Сена, а и самият аз някога мечтаех да стана автомобилен състезател. Това е едно от удоволствията, които извличам от създаването на автомобилни игри – да карам колите. В *GT2000* имаме около 150 коли, ремоделирахме около половината от тях, но аз все пак успях да се кача зад волана на около 100 автомобила.

– Споменахте Аертон Сена. Мислили ли сте за създаването на F1 игра?

– Обичам F1 игрите *(усмихва се загадъчно – едва ли ще разкрие повече подробности)*. Както вече казах, най-много се интересувам от автомобилните игри, но бих желал някой ден да работя и по RPG заглавие.

Gran Turismo и RPG? Това вече е новина!

След време ще има две общества – едно в реалния свят и друго – във виртуалния

PREVIEW



Eithea: Лунните срещу Огнения дракон в смъртоносна схватка



EITHEA

ATLUS / NOVEMBER

Макар че разказването на приказки и истории е метод, използван в много от RPG игрите, *Eithea* също разчита до голяма степен на него. Сюжетът – странно защо ли! – се върти около темите за доверието и любовта. Командвайки група ориенталски красавици, ти изправяш Лунната фамилия (тоест добрите) срещу Клана на Огнения дракон, който чрез научните си изобретения се стреми да сьсипе крехкия баланс между живота и природата. Силите и уменията на героите ти са част от нова бойна техника, известна като LAV (Latent Ability Voltage). Това съкращение е свързано с умствените сили на героя, които се променят в зависимост от настроението или състоянието му. Което пък означава, че разговорите на твоя герой с останалите действащи лица могат да се отразят на представянето ти в битката.





Vandal Hearts *плюс* Final Fantasy *в една шокираща екшън-RPG*

SEVEN-LACE MORSE'S CAVALRYMEN

NAMCO / DECEMBER

Преди около 1000 години Земята била нападната от демони, а човечеството – унищожено. За щастие създателите на Земята се върнали и поверили седем оръжия на седмина смели воини, които да изкоренят злото по света.

Сега, близо хилядолетие по-късно, демоните се завръщат, за да се опитат да превземат отново Земята. *Seven-Lace Morse's Cavalrymen* е RPG-дебютът на Namco за PS2, а твоята задача е да събереш седемте мистични оръжия със седмината воини, които да ги управляват. Играта изисква стратегическо мислене поради подчертаните различия между обикновените воини и магьосниците – без подкрепата на войниците маговете са обречени. Радващо е, когато големите компании се завръщат към ролевите игри. А за фирма, която досега не е постигнала нищо особено в жанра, тази стъпка направо заслужава похвала.

ОРИЕНТ ЕКСПРЕС

Най-горещите новини за PlayStation в Япония директно от Токио

ТУРНИР НА PS2

МНОГОФУНКЦИОНАЛЕН ИГРАЛЕН АВТОМАТ

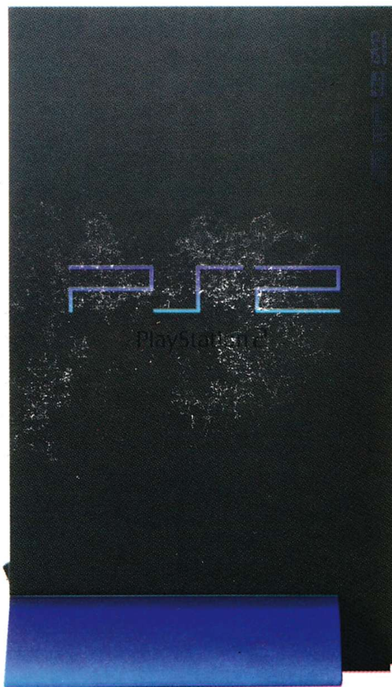
NAMCO ПРЕДСТАВЯ НОВ ХАРДУЕР ЗА ТУРНИР НА PS2

Може би вече спестяваш пари за момента, когато PS2 ще пристигне тържествено в България. Както знаеш, в по-голямата част от европейските страни дългоочакваният ден е 24 ноември. Ти обаче ще трябва да имаш още малко търпение – у нас пускането на PS2 се очаква през януари 2001 година. А дали е така, ще узнаеш, ако не пропускаш нито един брой на списание PlayStation. Засега можеш просто да се утешиш с мисълта, че си част от света, нетърпелив да изпробва PS2 веднага щом успее да се добере до устройството. Нещо, което японците отдавна направиха.

Устремена да постигне подобен търговски успех, Namco реши да създаде нов игрален автомат с хардуер, подобен на този на PlayStation 2. Системата с кодово название System 246 ще разполага с всички основни технически елементи на PS2 (като машина Emotion и графични чипове) за поддържане на игрите от жанра турнир. Първото заглавие, което системата ще тества, е дългоочакваната *Ridge Racer V Arcade Battle*. След новия *Ridge* Namco планира да пусне и други турнири, които все още се пазят в тайна. Според слуховете става въпрос за *Soul Calibur* и *Time Crisis*, но информацията все още не е потвърдена.

System 246 ще съчетава и други от важните особености на PS2 - CD, DVD и харддрайв, за да направи съхраняването на данни по-гъвкаво и опростено. Това означава, че прехвърлянето на игри между кабините ще става много по-лесно, тъй като хардуерната обмяна ще бъде сведена до минимум. За да играеш нова игра, ще трябва просто да смениш диска. Това на свой ред ще увеличи значително избора от турнири, които можеш да играеш на едно устройство, а и ще спести пари на почитателите на този тип игри. Възможностите са невероятни! Само си представи кабина за турнир с вградено DVD! Тогава защо да не можеш да играеш десет турнира на една машина? Или 20? Или пък 100?







Турнир на PS2? Фантастичното е на път да стане реалност, но не се надявай чак на 50-часови RPG игри



НОВИ ЗАГЛАВИЯ

THREADS OF FATE
(SQUARE)

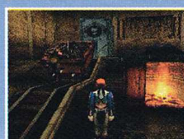
Това е нова игра на Square, така че... Можеш ли да се досетиш за какво става въпрос? За RPG ли? Точно така! *Threads of Fate* се състои от две завършени приключения. Имаш възможност да играеш или с Ру – младеж, способен да имитира всяко чудовище, което победи, или с Минт – негова приятелка, притежаваща мощна магическа сила. Целта им е да открият древен артефакт с изключителна мощ и (разбира се) да освободят света от злото, като пътьом регистрират и малко лични постижения.



Още RPG приключения от Square. Които си може...

DECEPTION 3 DARK DELUSION
(TECMO)

Идеята на тази игра е доста необикновена, но всъщност... Кога ли индустрията на видеоигрите не е напомняла изобретателен и хитър звяр?! В *Deception 3* трябва да поставяш капани, за да залавяш вражески нашественици, които се опитват да се промъкнат в замъка ти. Това изглежда лесно, но играта ти дава възможност да усъвършенстваш капаните, за да ги направиш по-опасни. Можеш дори да комбинираш артефакти и да създадеш свои собствени клопки. Играта скоро ще излезе и в PAL версия, тъй че... очаквай я!



Добре че има и експериментатори в жанровете! Deception 3 е страхотна!

DANGAN
(KSS MEDIA)

Dangan може да заинтригува почитателите на *Gauntlet Legends* или на *Smash TV*. Това е една съвременна версия, в която главният герой Джак търси изход от всяко ниво, като убива всичко, изпречило се на пътя му, и се опитва да се предпази от ответния огън и от многобройните капани. Докато минава през отделните нива, Джак събира различни стимулатори и оръжия, които да улеснят прехода му, така че можеш да очакваш грандиозно отмъщение! *Dangan* не обещава нищо ново и оригинално, но пък за сметка на това ти гарантира сигурно забавление.



От малко екшън глава не боли. Боли ги само лошите, разбира се!



ТОП 5 – Най-продаваните



1. SD Gundam Generation-F (Bandai)
2. Final Fantasy IX (Square)
3. Jikkyou Powerful Pro Baseball 2000 (PS2) (Konami)
4. My Summer Vacation (SCEI)
5. Digimon World 2 (Bandai)

ТОП 5 – Най-търсените

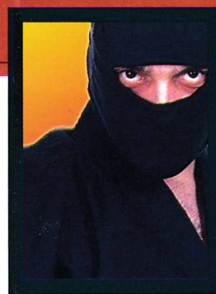


1. Final Fantasy X (PS2) (Square)
2. Metal Gear Solid 2 (PS2) (Konami)
3. The Bouncer (PS2) (Square)
4. Onimusha Warlord (PS2) (Capcom)
5. Star Ocean 3 (PS2) (Enix)

ТОП 5 – Най-любими на геймърите



1. Final Fantasy IX (Square)
2. Dual Monsters III (Konami)
3. Bio Hazard III (Capcom)
4. Final Fantasy VIII (Square)
5. Gran Turismo 2 (SCEJ)


*Тайнственият агент **Ninja X** кръстосва улиците на Токио в търсене на нови открития*

МАНИАЦИТЕ ОТАКУ

ОТГОВОРЪТ Е САМО ЕДИН – PS2!

Японските геймъри се радват на многообразие от нови заглавия за PS2 и трепетно очакват излизането на още повече на брой игри. Но в Страната на изгряващото слънце вече започва да се усеща влиянието на по-широките възможности на PS2.

Една от особеностите, които отличават PS2 от останалите конзоли, е фактът, че разполага с вграден DVD плейър. Е, нищо ново, ще си помислиш ти, но в момента в токийския квартал Акихабара – трескавия ад на търговията и предприемчивостта, става нещо много любопитно. Там новите магазини никнат като гъби. Дотук – нищо ново. Съвсем наскоро обаче се появи цяла верига магазини, в които се продават филми и игри за DVD. Защо? Разбира се, отговорът може да е само един – PS2!

Хората осъзнаха, че устройството не е просто машина за игри, и започнаха да го купуват и заради DVD възможностите му. Конзолата вече дори търси повече, отколкото игрите за нея! Namco я използва, за да подсили новия си хардуер, а GScube (виж „Поглед в бъдещето" в миналия брой) разширява хоризонта още повече. Какво друго да очакваме? Микровълнова печка с особеностите на PS2? Животът е странен, приятелю, животът е странен...

AKIHABARA WATCH

Ninja X **дебне зад ъглите в Акихабара – сърцето на техническата индустрия и търговия в Токио. Защо ли? За да запознае своя Читател-сан с най-новите истини и лъжи за PSX...**

Да живеят симпатичните джаджи! Голям сладур е например Тъч Оджи-сан (Touch Ojisan), спретнатото пластмасово конте, което включваш към компютъра си. Когато получиш e-mail или факс, бузите му стават червени, той започва да маха с ръце и да клати глава. Гениално!

Новият пъзел този път е на разработчиците от Visit. Тяхното предложение се казва *Chiki Chiki Chikin*, а целта е да събираш блокчета с различни цветове. Когато събереш три от един цвят, те изчезват, а играта ти дава точки. Е, поне заради името си струва...

Idea Factory са на път да завършат RPG заглавие за PlayStation 2. Основната разлика между тяхната игра с работно название *Generation of Chaos* и останалите RPG игри за конзолата е възможността за игра в мрежа. Всеки, който познава *Everquest* или *Asheron's Call*, ще приветства и това предложение.

Очакваният с нетърпение *Dragon Quest V222* се появи на пазара преди месец. През първите три дни бяха продадени близо 2 милиона копия, а приходите от продажбите достигнаха 15 210 000 йени. Ето това се казва фанатична игра!

САМО В ЯПОНИЯ

КОЙ ИЗГОРИ ХЛЯБА?

„Аз съм Изгорения хляб. И съм ядосан. Оставихте ме във фурната прекалено дълго. Сега главата ми гори. И съм бесен! Гррр!" Трепери пред заплахите на Изгорения хляб! Това е един от най-новите култови талисмани, който се отличава от традиционните с това, че е хем симпатичен, хем груб, саркастичен и малко разгневен. Огромната му популярност сложи началото на цяло поколение подобни играчки и механизми, като направи създателя му San-X безумно богат. Трепери – Изгорения хляб идва!







Терористи заплашват света – *отново! Трябва да участваш в 19 мисии, за да го спасиш*

ПРОДЪЛЖЕНИЕ НА *RAINBOW SIX*

И СТАНАХА ЧЕТИРИМА

RED STORM СЕ ЗАВРЪЩА С *ROGUE SPEAR*

Очаква се продължението на *Rainbow Six* за PlayStation да излезе скоро под заглавие *Rogue Spear*. Първата игра даваше възможност на геймърите да избират само между трима от общо шестимата герои. В продължението ще можеш да се превъплътиш в още един персонаж.

Първоначалните мисии на екипа са ти добре познати – трябва да разрешиш проблема със заложниците в главната художествена галерия, преди да се заемеш с отвличането на самолета. Сюжетът се разгръща едва след като екипът разбира, че инцидентите са дело на две криминални организации – руската мафия и близкоизточна терористична групировка. Най-накрая ще трябва да спасяваш света и от избухване на терористичен хаос.

За щастие играта предлага богат избор от оръжия, които да използваш. Можеш да планираш всяка операция, преди да изпратиш подчинените си по индивидуални задачи. Мисиите са общо 19, а създателят на играта (Saffire Corporation) ти предоставя и възможност за елиминиране с един изстрел. Така ще можеш да запазиш мунициите си за по-дълго време и ще отстраняваш враговете си само с един куршум между очите.

Много са и подобренията *на машината Rainbow Six*

TIME CRISIS 3

ДОКАЖИ, ЧЕ СИ НЕВИНЕН!

SCEE ПРЕДСТАВЯ *TIME CRISIS: PROJECT TITAN*





Тези полицаи *не ти ли приличат на ченгетата от филмите на 70-те?*

SCEE представя третата от сериите *Time Crisis*, озаглавена *Project Titan*. Този път ще стреляш по лошите, за да осуетиш терористичен план.

За пореден път играта е разработена от гения на турнирите Namco, чиито версии на *Time Crisis* определено са сред хитовете за PlayStation. *Project Titan* е заглавие от жанра на класическо оцеляване, което дава възможност на двама играчи да се крият зад декорите, преди да атакуват врага. Главният герой отново е специален агент Ричард Милър. Той е заподозрян в атентата срещу Хавиер Серано, президент на измислената държава Каруба. Милър има 48 часа, за да докаже невинността си и да открие истинския убиец сам – без помощници и без подкрепа.

С други думи – убиваш всеки, който се изпречи на пътя ти. При преминаването от ниво в ниво вършееш из пристанища, летища, резиденции и лаборатории. После играта те отвежда до тайната щабквартира на господин Биг, където ще се проведе последната схватка. Изобретената от Namco система за прицелване ще бъде най-точната досега. Може да има и тактическа игра, като се вземат предвид многото места, предвидени за скривалища.

Project Titan, която се играе най-добре с пистолет, поддържа контролер Dual Shock. Премиерата ѝ най-вероятно ще се състои към средата на 2001 година.

АКО ЩЕШ ВЯРВАЙ!

ОТ НЕВЕРОЯТНО – ПО-НЕВЕРОЯТНО

ИГРА СЪС СЪНИЩА

Компанията за периферни устройства Quellxexx обяви, че разработва прототип добавка за PS2 с работно наименование Dreamarama. Това е специална шапка с многоцветни електроди, които се включват към конзолата. Докато спиш, шапката „източва" сънищата ти в паметта на PS2. Когато се събудиш, ще можеш да „играеш" игра на базата на собствените си видения, спомени и безпокойства. Професор Мортън Блофелд, който отговаря за техническите проучвания в Quellxexx, заявява: „Даааа, вече няма да има почивка за лошите! В Quellxexx можем да впрегнем силите на човешкото въображение и да властваме над света."



КАТО ЧОВЕКА-ПАЯК

Кампанията, съпровождаща пускането на Spider-Man на японския пазар, взе изненадващо неприятен обрат. На главния площад в Осака Шенджи Фузуки дразнеше близкоизточен отровен паяк (изложен на силна радиация) с надеждата да бъде ухапан от опасното насекомо. По-късно той се помъчи да предотврати опит за банков обир, но бе изритан и прострян на земята от бягащ крадец, който на всичкото отгоре успя да свие и портфейла му...

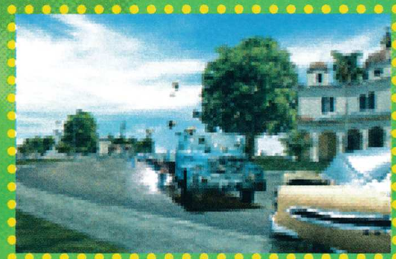
НАДИГРАВАНЕ



Правилата на новото състезание никак не са сложни, а въпросът – още по-лесен. Внимавай!

Как се казва фирмата издател на невероятната игра DRIVER 2?





Ха така! Седем пъти мисли, веднъж изпрати отговора. Важното е той да е верен и да пристигне преди 1 декември на адрес:

1000 София, ул. „Христо Белчев" 21
ЕГМОНТ БЪЛГАРИЯ, за PLAYSTATION 2

или

» » mail@egmontbulgaria.com « «



15 геймъри многознайковци ще спечелят ето такава чантичка за 8 диска със знака на списанието. Информация за жребия търси в брой 4.

ПРАВО В ЦЕЛТА

Резултати от състезанието от брой 1

Ура за десетимата участници в конкурса от миналия брой, които ще облекат фланелки PLAYSTATION: Павлин Гатев от Ново село, Русенска област, Марияна Стоянова и Стефан Добрев от Бургас, Арменян Казазян и Кристиян Тенчев от Пловдив, Даниел Неделчев и Йосиф Василев от София, Мартин Цветков от Тутракан, Мартин Минев от Варна и Радослав Гетов от Видин.

Това са имената на късметлиите сред всички, стреляли право в целта (и точно, разбира се): 17 писти и шестима футболисти.

Жребия изтегли Стефчо Димитров Динчев от София.

Не пропускай БАЙТ ЕКСПО 2000, защото...

„Ех, ако можех да бъда там..." – такива мисли трябва да са кръжали из главата ти, докато си четял информацията за лондонското изложение ECTS. За да те утеши, СПИСАНИЕ PlayStation бърза да ти поднесе радостна новина. По време на изложението БАЙТ ЕКСПО 2000 (от 21 до 26 ноември) на щанда на фирма ПУЛСАР - щанд 7 във фоайето на зала ФЕСТИВАЛНА, ще те очакват:

- Най-новите PSX заглавия на фирми като SCEE, Codemasters, Infogrames, Electronic Arts
- Демонстрация на европейската версия на PS2
- Изненади със СПИСАНИЕ PlayStation

Който търси – намира. Вече знаеш какво, къде и кога да търсиш, значи лесно ще намериш.

СИЛНИ УСЕЩАНИЯ X

TONY HAWK ПРЕВЪРНА ЕКСТРЕМНИТЕ СПОРТОВЕ В ЗЛАТНА МИНА ЗА СЪЗДАТЕЛИТЕ НА ВИДЕОИГРИ. АКО СИ ПАДАШ ПО СИЛНИТЕ УСЕЩАНИЯ, СИГУРНО ЩЕ СЕ РАДВАШ ДА НАУЧИШ НЕЩО ПОВЕЧЕ ЗА X-ИГРИТЕ...

Първото издание на X-игрите (или *Екстремните игри*) беше преди около шест години, когато американскиият спортен канал ESPN реши да събере на съвместна проява най-добрите състезатели в алтернативните дисциплини. Състезанието, което се проведе на Роуд Айлънд в края на юни 1995 година, пожъна огромен успех и привлече 198 000 зрители. През август тази година в Сан Франциско се състоя десетата надпревара (имаше и четири зимни издания, включващи спортове като катерене по лед, сноуборд и шовъл рейсинг). Тя бе най-голямата досега – повече от 300 000 любители на силни усещания дойдоха да гледат 275-те състезатели, които се съревноваваха за награден фонд от 1 милион долара в осем различни екстремни дисциплини: агресивен инлайн скейтинг, каскади на колело (в стил dirt, vert, street и flatland), мото X, скейтбординг (vert, park, vert doubles и най-впечатляващи номера), скайсърфинг, спийд клайминг (скоростно катерене), стрийт лъдж (улични шейни) и уейкбординг.


ПОНЯКОГА успяваш... Браво!

ПОНЯКОГА – не... Уви!







Tony Hawk's Skateboarding *(най-горе) даде впечатляващ старт на игрите, посветени на екстремните спортове. Продължението на играта –* ***Pro Skater 2*** *(над текста) – утвърди достойно традицията*

Години наред електронните игри флиртуваха с екстремните спортове, опитвайки се да хванат в капана си популярността и стила им, за да се възползват от тях. Пионер беше Commodore 64 със заглавията *Summer* и *Winter Games*. След това се пробва Sega с *California Games*. Първите, които се отчетоха за PlayStation, бяха SCEE с играта *ESPN Extreme Games*. Доста посредственият продукт включваше състезания с улични шейни, скейтбординг, инлайн скейтинг и маунтин байкинг.

Нещата се промениха едва през октомври миналата година. Тогава Activision пусна на пазара разработената от Neversoft *Tony Hawk's Skateboarding* с главен герой – звездата на скейтбординга Тони Хоук. Ефектът беше потресаващ. Играта не само заслужи прекрасни отзиви, но и се продаваше като петрол по време на криза за горива. ➤





Mat Hoffman's *Pro BMX е нещо като еквивалент на Tony Hawk за BMX*

Най-накрая Activision успя да зарадва пазара със заглавие, което вкара един периферен спорт в центъра на вниманието. С разликата, че този път Neversoft бе подходил към екстремния спорт, без да се опитва да спечели от славата му, а с намерението да направи наистина брилянтна игра. И го постигнаха!

Успехът на Neversoft с *Tony Hawk* отвори вратите за игри като *Thrasher Skate And Destroy* на Take 2 и *Grind Session* на SCEE. Една година по-късно игрите за екстремни спортове започнаха да носят големи пари. Activision вече разшири своя X-спектър с допълнението към *Tony Hawk's Pro Skater 2* и *Mat Hoffman's Pro BMX* (виж прегледа на страница 34). Следвайки примера им, Acclaim подписа договор със звездата на BMX Дейв Мира за играта *Dave Mirra Freestyle BMX* (пълният преглед – на страници 52-53).

Най-добрите заглавия имат много общи черти, благодарение на които екстремните спортове и игрите се превръщат в успешен тандем. Първата и най-важна характеристика е качественият геймплей. Това е сякаш очевидно, но предшествениците на *Hawk* не можеха да се похвалят с подобно преимущество. Дизайнът на нивата трябва да бъде отражение на реалния фон на спорта – в случая с BMX и скейтбординга може да тренирате общо взето навсякъде, – но и в същото време да създава предпоставки за забавление. Изпълняването на сложни номера пък не трябва да изглежда толкова реално, а да те накара да се чувстваш така, сякаш си постигнал нещо наис-



Бранън Джонсън *доказва, че при уейкбординга има само една граница – небето*

Предстояща игра: Burstrick *на JVC ще направи дебюта си по Коледа*





УЕЙКБОРДИНГ

Що е то?

Този екстремен спорт е комбинация между водни ски, сърф и сноуборд. Моторница тегли състезателя, който изпълнява различни номера, докато прескача вълните, образувани от движението на моторницата (уейковете). Подките, теглещи състезателите, са избрани така, че да правят възможно най-големи вълни. Понякога ефектът е симулиран не от лодка, а от моторизиран кабел.

Става ли от това игра?

Съществуват твърде много ограничения, но и чудесни възможности. Широкото разнообразие от трикове гарантира добрия геймплей, а при реалната опасност да се удавиш или да бъдеш изяден от акули играта ще стане още по-забавна. И тъй като този спорт е тясно свързан със сърфа, играта вероятно ще се радва на много почитатели. В момента единственото предстоящо уейкбординг заглавие е *Burstrick* на JVC. Играта ще бъде разделена на два режима – препятствия и трикове, и ще предложи забава на 14 водни писти в различни точки на земното кълбо. Премиерата е предвидена за Коледа, обаче компанията все още обмисля с кого от състезателите да подпише договор.

Професионалистите

Парк Бонифей и Бранън Джонсън (на голямата снимка) са вероятните претенденти за договор.

ЕКСпертите твърдят...

Тони Хоук е оптимист по отношение на шансовете за успех на игра за уейкбординг.

Присъда

Смело напред!

СКОРОСТНО КАТЕРЕНЕ



За тая работа *трябва мнооого търпение*

Що е то?

При скоростното катерене двама души се изкачват едновременно. При това – бързо. Изкуствените стени са осеяни с места за хващане и стъпване, които най-садистично са измислени така, че просто да ти достигне съвсем мъничко, за да се заловиш за тях. Често катерачите трябва да изпълняват предпазни гимнастически трикове във въздуха, за да могат да се хванат за следващата издатина.

Става ли от това игра?

Преживяването е повече досадно, отколкото забавно и не предполага кой знае каква изобретателност. Идеята за подобна игра като че ли не е много добра. Нивата ще трябва да се състоят само от различни скали и изкуствени стени, които все пак могат да бъдат направени по-интересни с включването на различна степен на трудност и предизвикателства. Награда за умелите катерачи би могла да е възможността да се катерят по известни планини. Плюс за играта са евентуалните контузии и наранявания, които дават възможност за кинематографични епизоди между нивата. А пък тясното облекло може да бъде доста забавно.

Професионалистите

Шампионът Крис Блох или Томи Калдуел (долу вдясно).

ЕКСпертите твърдят...

Според Тони Хоук повечето геймъри няма да имат търпение и нерви за катерене. Трябва да се съгласим, че някои спортове просто не стават за видеоигри – *MTV Rock-climbing*? Определено не звучи добре.



Присъда

Забрави!

УЛИЧНИ ШЕЙНИ

Що е то?

Всички екстремни спортове са опасни, но има и такива, които са абсолютно безразсъдни. Уличните шейни спадат точно към тази категория. То бива силни усещания, ама това... Идеята за този спорт се роди, когато скейтбордистите започнаха да сядат върху дъските си и да се спускат по баирите полулегнали. Разбира се, днес дъските, или едноместни шейни, както ги наричат, са много по-усъвършенствани (тоест бързи) и макар че състезателите носят каски, ефектът от предпазните екипи е ограничен, а контузиите са си направо всекидневие.

Става ли от това игра?

Всеки, който е наблюдавал състезанията, знае, че при уличните шейни се изискват невероятни умения, атлетизъм и... любов към болничната храна. Стандартната шейна на състезателите може да достигне до 100 км в час, така че една комбинация между *Gran Turismo* и *Sim Hospital* ще ти даде точна представа за спорта. В крайна сметка уличните шейни вероятно ще имат ограничен кръг почитатели – все пак никой досега не е опитвал да направи симулация с насочващи се балистични ракети.

Професионалистите

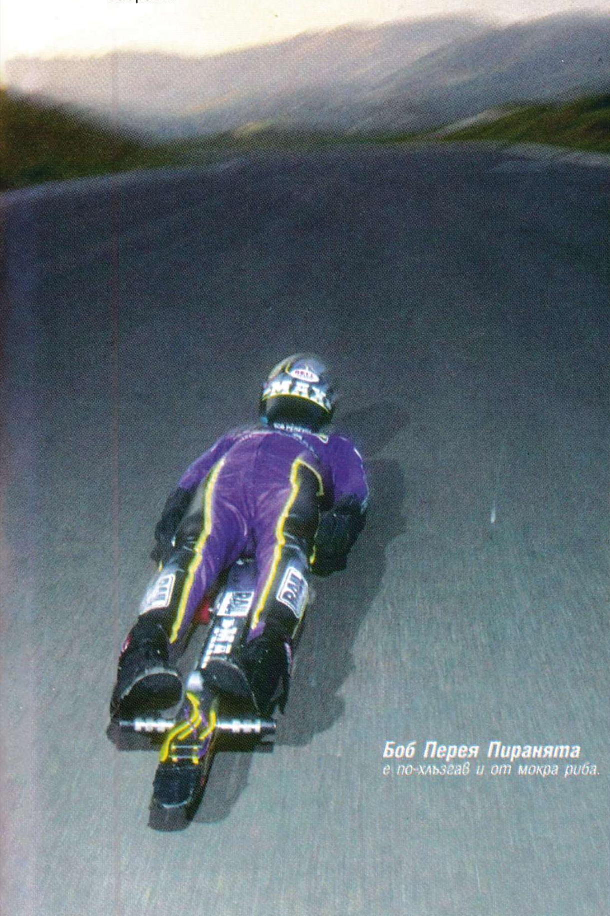
Боб Перея (Пиранята) е единственият човек за тази работа.

ЕКСпертите твърдят...

Шон Розън, създателят на *Dave Mirra Freestyle BMX*, предполага, че „ако с уличните шейни се заемат подходящите създатели, играта ще стане наистина сполучлива".

Присъда

Забрави!



Боб Перея Пиранята е по-хлъзгав и от мокра риба.



„Ееей, оттук виждам къщата си. Чакай малко – това там жена ми ли е?"



СКАЙСЪРФИНГ

Що е то?

Идеята принадлежи на онези луди американци, които първи се опитаха да скочат от самолет с дъска, прикрепена към краката им, и то без да им прилошее. Тези опити продължиха 20 години, взеха няколко жертви и докараха на смелчаците много потрошени кости – в името на професионализма. В състезанията скайсърфингът е още по-сложен, тъй като операторът, който снима изпълненията на състезателите, също получава точки и двойката се оценява като екип.

Става ли от това игра?

Наскоро скайсърфинг дебютира на PlayStation 2 в Япония. Очаква се *Sky Surfer* на Idea Factory да се появи и на европейския пазар. Играта обаче не може да се мери с *Хоук* и илюстрира перфектно както добрите, така и слабите страни, които спортът налага на геймплея. Няма релси, по които да се пързаляш, нито пейки, които да прескачаш, нито пък задръстване, което да избягваш. Колкото и да се стараеш, турбулентността просто не е забавна. Ако производителите на игри искат скайсърфингът да привлече внимание, те определено трябва да се потрудят доста, за да направят нивата по-интересни.

Професионалистите

Алекс Лодис и Ерик Фрадет (облечен като Дядо Коледа).

ЕКСпертите твърдят...

„Посоката на движение е ограничена – само надолу" – казва Дейв Стоул, създател на двете игри *Tony Hawk*.

Присъда

Забрави!



„Виж... Казах ти, че мога да докосна пръстите на краката си"



ИНЛАЙН СКЕЙТИНГ

Що е то?

Изобретяването на инлайн скейтинга се корени още в далечната 1700 година, когато ексцентричен холандец решил да симулира тръпката от пързалянето на зимни кънки през лишените от лед летни месеци. Той прикрепил дървени ролки, подредени в права линия, към обувките си и така създал първите ролкови кънки. Въпреки очевидната възможност за целогодишно пързаляне идеята не била приета радушно и потънала в забрава. Допреди време, когато манията сякаш изведнъж обхвана всички. Агресивното пързаляне с ролери се разви, когато скейтърите обсебиха рампите и улиците – доскоро във владение на скейтбордистите.

Става ли от това игра?

Като спорт инлайн скейтингът има доста общи черти със скейтбординга, а е и точно толкова вълнуващ. Затова и игрите за този спорт имат брилянтно бъдеще в стил *Tony Hawk*. Шушука се, че Activision вече мисли какво инлайн заглавие да добави към списъка си с екстремни игри. И ако слуховете са верни, то една такава игра ще трябва да даде на геймърите нещо ново, а ла *Mat Hoffman*, която да не наподобява толкова игрите *Tony Hawk*.

Професионалистите

Фабиола да Силва, настояща златна медалистка от тазгодишните X-игри, или Мат Салерно (на малката снимка).

ЕКСпертите твърдят...

Създателят на *Mat Hoffman* Брайън Брайт подкрепя идеята, но само „ако контузиите на състезателите бъдат достатъчно подчертани".

Присъдата

Смело напред!



Dave Mirra Freestyle BMX *се готви за голям скок*

тина голямо. При каскадите е важно най-напред да се научат – условие, което отразява истинската им трудност. Когато състезателят ти падне на бетона, а носът му започне да кърви, ти също усещаш болката. В същото време се забавляваш от комичните си изпълнения, които завършват със забита в земята физиономия. И най-накрая, всяка екстремна игра има нужда от подкрепата на известен и обичан спортист. Вместо да следват примера на някои футболисти, професионалистите в екстремните спортове наистина се интересуват от игрите, посветени на техните дисциплини. Чрез своя опит те инжектират в игрите автентичност и разбира се, голяма доза достоверност.

BMX и скейтбордингът несъмнено са двата най-масови екстремни спорта, които успешно си осигуриха места в главния поток на днешната младежка култура. Но дали и останалите екстремни спортове ще успеят да се наложат?

В Сан Франциско, центъра на X-игрите на *ESPN*, се раждат много идеи за жадните за екстремни спортове геймъри. Разбира се, екстремните „мозъци" съсредоточават усилията си главно върху надпреварата, но много от горещите млади таланти скоро ще се състезават и на PlayStation.



Съни Гарсия: *той ли е човекът, който ще донесе светло бъдеще на Acclaim?*

Джери Лопес *подписа договор с Ubi Soft за ново заглавие (вероятно* Jerry Lopez Surfing*)*

СЪРФИНГ

Що е то?

Също като скейтбординга карането на сърф залага на популярността точно толкова, колкото и на самия спорт. Всеки знае какво точно представлява сърфингът, нали така... Ех, и тази представа за изумрудени води и златисти плажове...

Става ли от това игра?

Макар е не е включен в X-игрите, сърфингът си има свои собствени шампионати. *Summer Games* на Commodore и *California Games* във формат за конзола, включват този спорт, но нито една от игрите не го оценява по достойнство. Първият и най-сериозен проблем е създаването на реалистични вълни. Някои от производителите на игри смятат, че едва следващото поколение хардуер ще успее да пресъздаде сърфинга. Acclaim и Activision мъдро изчакаха дебюта на PlayStation 2, преди да представят сърфинг заглавията си (играта на Activision е с професионалния сърфист Кели Слейтър). Въпреки това Ubi Soft разработва сърф заглавие за PS1, което представя легендата в спорта Джери Лопес. И ако проблемът с вълните може да бъде решен, каскадите в стил Хоук са доста впечатляващи. Сърфирането в двойка е идеалният multiplayer режим – двама души на дълга дъска които изпълняват различни акробатични номера. Специалните контролери, създадени за *Dance Dance Revolution* могат да осигурят нужния натиск, а прекрасните водни ефекти в *МОНО* на Take 2 биха били брилянтен генератор за вълни за PS1.

Професионалистите

Тъй като Джери Лопес и Кели Слейтър вече са ангажирани, издателите ще трябва доста да се потрудят, докато намерят подходящия човек, например хаваеца Съни Гарсия (на снимката).

ЕКСпертите твърдят...

Тони Хоук казва: „Като луд почитател на сърфа, аз съм много развълнуван, че ще видя Кели Слейтър в игра. Нямам търпение да разбера как ще изглеждат вълните и водата на толкова усъвършенствана платформа."

Присъда

Смело напред!

КАКВО ПРЕДСТОИ НА МИСТЪР ХОУК?

БЕЗКРАЙНИ ПРОДЪЛЖЕНИЯ ИЛИ НЕЩО ПО-РАЗЛИЧНО...

Бъдещето е доста благосклонно към новите екстремни игри, които ще излязат за PlayStation, но какво предстои на Тони Хоук, направил вече едно продължение на играта си? Сигурно ли е, че игрите *Hawk* няма да попаднат сред огромното море от безкрайни продължения, докато всеки се опитва да изкара пари от собствени заглавия? Може би, но има и друга възможност...

Тони Хоук онлайн?

Като се имат в предвид онлайн възможностите на PlayStation 2, никак не е чудно, че много производители на игри мислят в тази насока. Брайън Брайт, създателят на *Mat Hoffman*, прогнозира, че един ден ще съществува гигантски виртуален парк, където скейтъри, байкъри и блейдъри ще могат да демонстрират уменията и възможностите си. Идеята подкрепя и създателят на *Dave Mirra* – Шон Розън: „BMX е любим спорт на много хора. Затова гласувам с две ръце за бъдещите онлайн игри."

Отмъщението на Тони Хоук

Тази щура идея вече се осъществява. Играта с работно заглавие *Extreme Payback* е плод на сътрудничеството на Брайън Брайт и професионалиста в BMX Freestyle Майк Ескамила. Звезди като Мат Хофман и Тони Хоук използват бордовете и байковете си, за да мъстят на училищни заядливци. Играта се развива на базата на мисии. Ти поемаш ролята на героя, който си избрал, и се втурваш да спасяваш гимназията и да търсиш екстремно отмъщение. „Наистина ще бъде интересно да се движиш в комбина с други професионални екстремни спортисти в стил а ла Final Fight и да раздаваш правосъдие" – ентусиазирано обяснява Брайън. Мат Хофман обаче не е толкова сигурен и споделя: „Не си падам много по мисиите и стрелбата по хора." Е, дори и самият той да не е убеден, идеята звучи весело и ще се радваме да я видим осъществена.

Legend of Hawk – защо не?

Създателят на *Tony Hawk* Дейв Стоул смята, че знаменитости като Тони Хоук са достигнали класата, при която героите им са толкова прочути, че могат да се подвизават и извън спорта си. Като почитател на RPG-заглавията Дейв мечтае да види Тони и в приключенска игра. Самият Тони обаче е скептично настроен и предпочита да се концентрира върху скейтбординга. Въпреки това той не отхвърля идеята. Има ли желаещи за *Legend of Hawk*?

Фантазиите на Хофман

Мат Хофман е доста словоохотлив за фантазиите си по отношение на екстремните спортове: „Ще бъде супер да се създаде игра, в която да носиш виртуални защитни очила и да седиш на байк, прикрепен към хидравлична основа. Така байкът ще симулира движенията, които правиш в играта, със сензорите, прикрепени към него и контролиращи самата игра. Създаването на такова нещо вероятно ще отнеме доста време и средства. Виждал съм подобни игри за скейт и мотокрос, но нито една от тях не изглеждаше достатъчно реална. Играл съм на виртуален скайдайв и машината беше доста добра." Не е лошо, Мат, не е лошо...



Хофман ежедневно се изправя лице в лице със смъртта само защото „на гаджетата това им харесва"

ЗАГЛАВИЕ:

CRASH BASH

РАЗЛИЧНА? ДА! ИЗНЕНАДВАЩА? ДА! КРАШ ТЕ КАНИ: ДОБРЕ ДОШЪЛ В РАЯ НА МИНИИГРИТЕ...

ИГРАТА	
ЖАНР:	Arena-based battle game
ИЗДАТЕЛ:	SCEE
РАЗРАБОТЕНА ОТ:	Eurocom
ПРЕМИЕРА:	Декември
ДИЗАЙН НА ГЕРОЯ:	
ЗАВЪРШЕНОСТ:	80%





Битка с кутии! *Това е една от мини-игрите, в която четирима играчи си залагат мощни експлозиви. Внимавай, отваряй си очите за неприятни изненади!*



След битката *Краш е изместен от челните места. Това ще го научи на малко скромност*

Трябва да вярваш в Краш. Наистина. През последните години героят, който притежава повече жизненост от Лара и повече кураж от Спайро, се превърна в нещо като класика за PlayStation. Истината е, че той просто си се справя много добре.

И така, да преминем направо към *Crash Bash*. Новият разработчик Eurocom, подпомаган от дългогодишния създател на *Crash* Марк Чърни от Cerny Games продължава да се отдалечава все повече и повече от наложените стереотипи. „*Crash Bash* всъщност е радикално отдалечаване от традиционния геймплей на Crash – споделя Марк. – Ние искахме да уловим завладяващите и забавни аспекти на режима multiplayer и да започнем да работим на тази основа, като същевременно запазим богатството и визуалното удоволствие, което носи вселената на Crash."

И така, какъв е резултатът? Още една луда надпревара? Приключение в трето лице? Или пък *Bishi-Bashi Special* с цял куп побъркани животни? Според Чърни – и трите наведнъж. „Играта е разделена на седем обширни категории екшън multiplayer – от сразяването на полярна мечка до боя с пръчки за пого-скокове и завладяването на територии." А това ни звучи доста лудо.

Значи става въпрос главно за режим на игра multiplayer. Това обаче не означава, че няма как да играеш сам, когато приятелите ти ги няма – винаги можеш да се забавляваш в компанията на противниците с изкуствен интелект, които също са достойно предизвикателство. Това е много по-добре и от една колекция подигри, обяснява Чърни, според когото „геймърите могат да избират между multiplayer режим Battle и режим Adventure за един или двама играчи, който предлага 22 арени

CRASH: БИОГРАФИЯТА



Crash Bandicoot е една от игрите за PlayStation, които напълно си заслужиха високата оценка. _Crash Bandicoot 2 Cortex Strikes Back_ още веднъж представя гнева на косматия Нео Кортекс.

Този път обаче са включени и избрани превозни средства, които той да използва. Това разчупи донякъде монотонния стил „скачай-и-бягай" на предишната игра, но пък екшънът подозрително напомняше на едно друго продължение. И въпреки това и тази игра беше наистина страхотна!

В процес на завръщане към истинската си същност, _Crash Bandicoot 3 Warped_ показва, че темпераментният герой все още може да побеждава, и то с внушителен размах. Нови карти, преработени графики и геймплей – и геймърите са щастливи!

Тогава Краш решава, че се е размотавал достатъчно, затова си купува мотор и се включва в Crash Team Racing – състезание анимация, което все още стои много над съперниците си в жанра.

ЦИТАТ: **„Геймърите могат да избират между multiplayer режим Battle**





Някои от игрите – като тази например – се провеждат на ледена платформа. Как ли можеш да спечелиш?



Тежък хумор. *Винаги е забавно да видиш в играта „смехотворното тегло" – класически комедиен похват*

и четирима шефове". Докато напредваш в приключението, отваряш и нови арени в режима Battle. Освен това приключението ти дава възможност да разкриваш тайни и да събираш различни предмети, които по-нататък да използваш. „Можеш да намериш тайна зала, погребана дълбоко в приключенския режим, само ако преди това събереш всички необходими реликви и трофеи – признава Чърни. – Тя съдържа шест тайни арени и една много забавна игра с дракони и стрелци... Но засега мога да кажа само това!"

Въпреки че с неохота разкрива тайните, Чърни с радост разказва за останалите предимства на играта и всичко, което тя предлага: „Освен турнира и пого-игрите, има и хокей във въздуха, танкове, замерване с щайги и миниатюрни надпревари." Той обаче подчертава, че макар играта да е ярка, пъстра и леснодостъпна, тя далеч не е предназначена за малките геймъри: „*Crash* винаги се е стремяла да разшири възрастовата граница и с *Crash Bash* ние успяхме да я променим още малко. За лудите забавления не може да има възрастови граници."

Всички стари приятели и врагове на Краш са включени и в тази игра. Чърни развълнувано съобщава новината, че вече можеш да играеш с когото си избереш: „Винаги е забавно да играеш с Краш или Коко, но истинското предизвикателство на тази игра е да избереш Нео Кортекс или някой от другите шефове от предишните игри *Crash*."

Така че тук те очаква чудесна смесица от стилове, подходяща за един до четирима играчи. Разбира се, *Crash Bash* е допълнение към серията от игри, които досега не са показвали нещо глупаво. Затова имаме големи надежди за *Crash Bash* и чакаме със затаен дъх премиерата на свещения геймплей код!



Разнообразието *на миниигри обещава на Crash-Bash дълъг живот*





Раят *на експлозиите на кутии в стил Този див, див Запад*

СЪБЕСЕДНИК

ЛОГО:	
ИМЕ:	Марк Чърни
ДЛЪЖНОСТ:	Президент на Cerny Games
ИСТОРИЯ:	Започва с Atari, като работи по *Marvel Madness*. Продължава в Sega (*Sonic 2* и *3*) и Universal Studios (*Crash* и *Spyro*), преди да основе собствената си фирма през 1998 година.
ВЛИЯНИЯ:	Първите платформи и multiplayer игри *Crash*, както и много други игри, чието изброяване ще отнеме страшно време на Марк. Затова няма да ги изброява.

ДРУГА ИНФОРМАЦИЯ

ЛОГО НА ИГРАТА:	

и режим Adventure за един или двама играчи."

ЗАГЛАВИЕ:

SPYRO 3 YEAR OF THE DRAGON

ПРИСЪЕДИНИ СЕ КЪМ СПАЙРО В ТЪРСЕНЕТО НА ЯЙЦА. НИЩО ЧЕ ВЕЛИКДЕН Е ОЩЕ ДАЛЕЧ...

ИГРАТА	
ЖАНР:	Platformer
ИЗДАТЕЛ:	SCEE
РАЗРАБОТЕНА ОТ:	Insomniac Games
ПРЕМИЕРА:	Ноември
ЗАВЪРШЕНОСТ:	87%









Insomniac *винаги ни е впечатлявал със зашеметяващите графики в* Spyro. Year of the Dragon *не прави изключение*



Героите от игрите platform са си направо за съжаление. Едва успели да спасят света, те са изправени срещу ново зло, готово да съсипе живота на всички пухкави (или люспести) създания. Цяло чудо е, че още не са решили да правят кариера в добрата стара стрелба „от първо лице" – тогава вече отмъщението ще е наистина качествено.

Помислете си за горкия Спайро – с цвят лилав. Рипто е заловен, но със завръщането си у дома Спайро разбира, че всички динозаврски яйца са откраднати от риноксите, които са ги разпръснали и заровили на различни места по света. Ето какво казва Тед Прайс, президент на разработчика Insomniac: „Тъй като Спайро е единственият дракон, толкова малък, че да влезе в тунелите на риноксите, той доброволно тръгва след зверовете и връща яйцата вкъщи." Както можеш да очакваш от едно продължение, *Spyro 3* е много по-усъвършенствана от първите игри. Ето как Прайс представя новия арсенал на Спайро: „Спайро умее да лети, има суперпламък и суперзаряд, а уменията му могат да го направят непобедим. Сега той управлява различни превозни средства, плува, пързаля се, катери се, бълва огън и разбира се, върши всичко останало, на което беше способен и в предишните игри."

Ха така, дръж се здраво! Защо са му на един дракон превозни средства? „Спайро може да управлява скейтборд, скутери, танкове и – *удобно ли си седнал?* – летящи чинии" – обяснява Прайс. Освен това той не е сам в новото си приключение. „Освен Спайро има и още четирима герои, с които можеш да играеш – продължава въодушевено шефът на Insomniac. – Това са кенгуруто Шийла, великанът Бентли, пингвинът Сержант Бърд и космическата маймуна Агент 9. Всеки от тях може да изпълнява различни движения, има си свои реплики и история." Те обаче не са добавени само за допълнително забавление: в различни етапи от играта ще трябва да овладееш уменията им, за да продължиш напред. Дотук – добре...

Но вероятно най-вълнуващият аспект на *Year of the Dragon* е, че играта може да се похвали с голямо разнообразие от наистина мъчителни стилове. „Направили сме цял парк за скейтборд, където Спайро да се състезава срещу Хънтър и да изпълнява различни номера", ентусиазирано продължава Прайс. „Включихме и епизод за стрелба от първо лице, в който Агент 9 трябва да елиминира няколко нинджи. Предлагаме дори и бокс мач между Бентли и снежен човек Йети, преследване на крадци, котешки хокей, водни тунели, ледени свлачища... Мога да изброявам още дълго." Търси новите впечатляващи изпълнения на малокалибрения дракон!



Огън! *Спайро има нови умения, но огненият му дъх си остава главно оръжие.*

СЪБЕСЕДНИК	
КОМПАНИЯ:	Insomniac Games
ИМЕ:	Тед Прайс
ДЛЪЖНОСТ:	Президент
БИОГРАФИЯ:	Прайс е работил по отличния *Disruptor*, *Spyro The Dragon* и *Spyro 2*.
ВЛИЯНИЯ:	Прайс посочва фантастични романи от автори като Робърт Джордан, както и различни онлайн RPG игри (*Everquest*, *Icewind Dale*) и... хммм... хевиметъл музиката.

ЦИТАТ: „Спайро умее да лети, има суперпламък и суперзаряд..."

ЗАГЛАВИЕ:

C-12

СРЕЩА НА METAL GEAR СЪС SYPHON FILTER – ОТ СЪЗДАТЕЛИТЕ НА MEDIEVIL (СТРАХОТНО!)

ИГРАТА	
ЖАНР:	Action/adventure
ИЗДАТЕЛ:	SCEE
РАЗРАБОТЕНА ОТ:	Cambridge Studios
ПРЕМИЕРА:	Началото на 2001 г.
ЗАВЪРШЕНОСТ:	60%


В C-12 *ще видиш поразителни прилики с* Metal Gear Solid, *но геймплеят наподобява повече този в* Syphon Filter






Комбинация *между екшън, приключение, логическа задача и сражения,* C-12 *на* Cambridge Studios *се очертава като доста завладяваща*

Cambridge Studios на SCEE, които разработиха *Medievil2*, работят по ново заглавие за PlayStation – *C-12*. „Доста по-различно е от игрите *Medievil*" – обяснява Джон Мийгън. Всъщност *C-12* е фантастично екшънприключение от далечното бъдеще, което се играе от трето лице.

Сюжетът няма да изненада почитателите на научната фантастика: извънземни колонизатори са завзели Земята и искат да експлоатират всичките ѝ природни ресурси. Първата вълна от нашественици е поробила цели общности, а онези, които са били пощадени, са превърнати в безчувствени работници киборги или пък са програмирани да се бият като войници.

Героят ти, лейтенант Райли Воугън, е последната надежда за Земята, макар че Мийгън казва за него следното: „Той не е воин, изправен сам срещу враговете. Райли има подкрепата на командира на съпротивата и на една дама учен (много, ама много секси!)." Въпросната дама се нарича доктор Картър и е открила как технологията на извънземните може да се използва срещу тях самите. Водачът на съпротивата полковник Гришам е брилянтен военен стратег, който е бил ранен тежко във войната, но помага с безценните си съвети.

C-12 се развива на базата на мисии, в които трябва да ескортираш войници от съпротивителното движение до място, където ще бъдат в безопасност, да нападаш бази на извънземните и да унищожаваш вражеските сили. Мийгън обещава на геймърите „мегаексплозии и зрелищни специални ефекти".

„Поставили сме си за цел да запазим бойния баланс на *Medievil* и логическите задачи. В една от мисиите Воугън трябва да защитава транспортен кораб на съпротивата и да елиминира атака на нашественически кораб, за да спре доставките за извънземните войници, преди да ги нападне.



Атмосферата на играта има за цел да пресъздаде подходящия фон за герой от „опустошеното бъдеще, който се опитва да се справи с на пръв поглед непосилна задача с апокалиптичен изход – казва Мийгън и добавя: – Мрачната атмосфера внушава, че *C-12* наистина не е за деца." За да поддържа това внушение, Cambridge Studios залага на FMV епизоди, с чиято помощ графиките на играта успяват да погълнат геймърите. Оръжията също са доста впечатляващи – можеш да избираш между енергиен нож, автомат, ракетна установка, лазерна пушка, йонно оръдие и плазмена пушка.



Премиерата на *C-12* е предвидена за началото на 2001 година.

СЪБЕСЕДНИК	
КОМПАНИЯ:	Cambridge Studios
ИМЕ:	Джон Мийгън
ДЛЪЖНОСТ:	Продуцент
БИОГРАФИЯ:	Джон е работил по *Medievil* и *Medievil2*
ВЛИЯНИЯ:	Джон получава вдъхновение от огромния брой научнофантастични книги и филми, които е изчел и изгледал

ЦИТАТ: „Мрачната атмосфера внушава, че *C-12* наистина не е за деца."

СКОРО

Това са игрите, които ще можеш да играеш една след друга на своята конзола PlayStation

Какво се задава?

ИЗБРАНО:



BLACK AND WHITE

Първата игра на Molyneux за повече от три години е симулация на Бог, с една разлика – ти сам еволюираш огромните зверове като този тук, които се сражават и превземат територии.

ДОПЪЛНИТЕЛНА ИНФОРМАЦИЯ:

Полезни сайтове

Gameplay
http://www.gameplay.com
Ако не можеш да намериш играта в магазина, потърси я на този сайт. В него са складирани огромно количество стари и нови игри, които винаги можеш да си поръчаш. Заслужава си.

Jedi Knight
http://www.jediknight.net
Невероятен източник на информация за игрите *Star Wars* за всички видове платформи. Ще откриеш много полезни хитрини, последни новини и страница за дискусии между геймърите.



THE WORLD IS NOT ENOUGH

EA • www.ea.com
Един от най-амбициозните и очаквани екшъни за PS1, чиято премиера приближава. Чакаме те с огромен интерес, мистър Бонд!



THE LAND BEFORE TIME

TDK Mediactive • www.tdk-mediactive.com
Малката стъпка и приятелите му са се изгубили – глупава работа! – на една враждебна територия и само ти можеш да ги върнеш вкъщи. Ново весело предложение на TDK Mediactive



BLADE

Activision • www.activision.com
Култовият филм за вампири е адаптиран за PlayStation като 3D екшън-приключение. Героят ти е Блейд, а атмосферата е наистина нагорещена



POWER SPIKE PRO BEACH VOLLEYBALL

Infogrames • www.infogrames.com
Можеш да се пристрастиш към простите графики на това състезание, което се провежда на най-прекрасните плажове. Да живеят банските костюми и страхотният загар!



BLACK AND WHITE

Midas Interactive • www.midas-interactive.co.uk
Божествената симулация на Питър Молиньо претърпява промени за PS1. Разработчиците от Midas смятат, че могат да направят плавен прехода и от PC към PlayStation



THE BOMBING ISLANDS

Kemco • www.kemco-games.com
Сапьорството е пренесено на ново ниво в тази игра в стил *Bomberman*. Детонирай всички бомби, но внимавай да не избухнеш и ти с тях – това е най-важното правило



IRON SOLDIER 3

Telegames • www.telegames.co.uk
Механичната лудост надделява, докато пилотираш титуляра Iron Soldier срещу корпорацията на злото – Penta. Очаквай огромни оръжия и рай от експлозии!



TIGGER'S HONEY HUNT

Ubi Soft • www.ubisoft.com
Тигрите обичат мед. О, колко много обичат мед! Тигъра от Голямата гора пък търси мед за един от най-любимите си приятели. Мечо Пух и другарите му – в новото весело предложение!



DISNEY'S DINOSAUR

Disney Interactive • www.disneyinteractive.com
Преведи малкия игуанодон Аладар, лемура Зини и птеранодонта Флия през 14 симпатични 3D нива и се наслаждавай на плавните графики!



TOM AND JERRY

Ubi Soft • www.ubisoft.com
Том и Джери правят това, което най-добре умеят – лудешко преследване и изобретателни битки със смешни оръжия. Отново ти предстои забавление с неуморния тандем!

планирай/**тренировки**/тактика/**продавай**/победа

Издател: Codemasters
Разработена от: Codemasters
Брой играчи: Един или двама

LMA Manager 2001

ПО-ЗАБАВНА, ПО-СЛОЖНА И ПО-УВЛЕКАТЕЛНА...

ТЪРСЕНЕ НА ЗВЕЗДИ

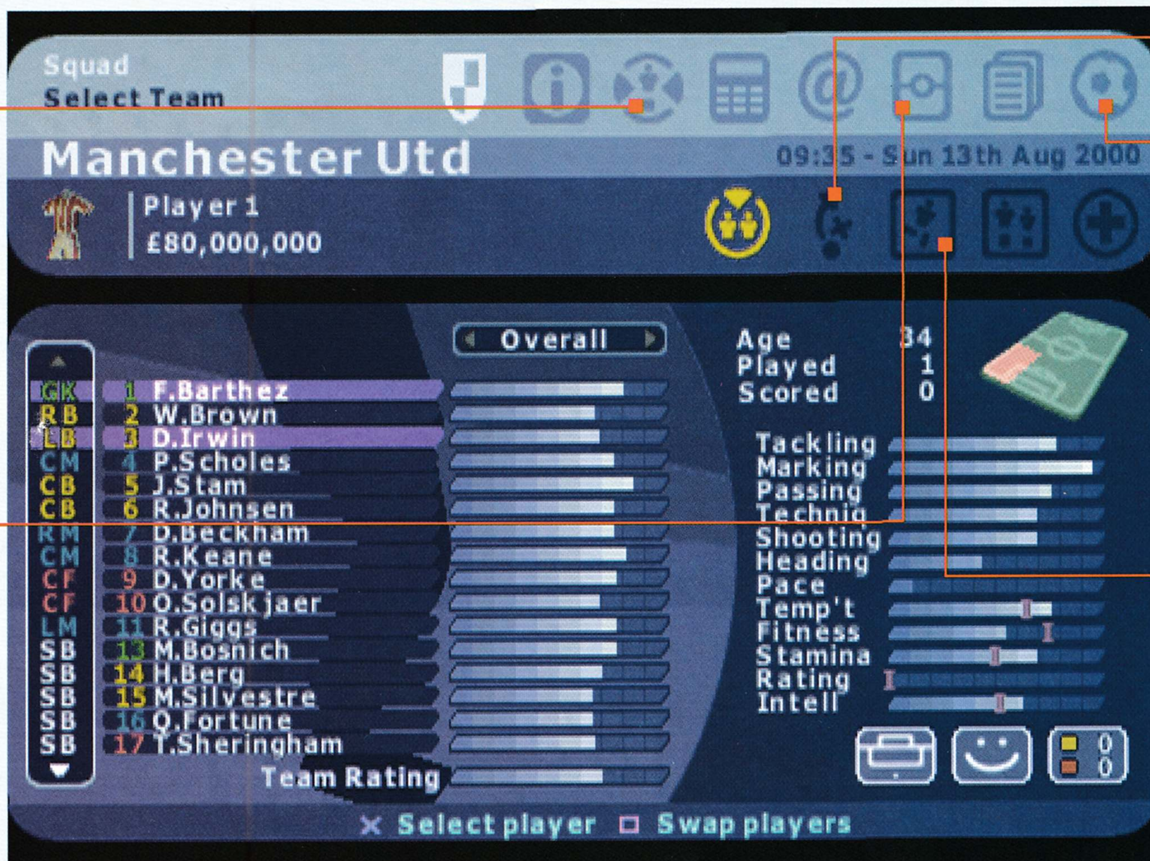


Отличната търсеща машина на *LMA* за играчи вече може да бъде използвана както за купуване на нови попълнения, така и за даване под наем на някои от сегашните ти футболисти. Добавянето на възможност за определяне на минимален рейтинг към опцията за максимална цена ти гарантира, че няма да си хвърлиш парите на вятъра. Търсенето на звезди е много по-реалистично – в *LMA* цената на всеки футболист варира в зависимост от моментния му рейтинг и разстоянието, от което трябва да пътува.

СТАДИОН



В *LMA* строежът на собствен стадион може да бъде много изнервящо занимание, но сега вече имаш възможност да си построиш напълно нов стадион, докато в същото време играеш на стария си терен, а това е особено важно за новосъздадените отбори.



С ***LMA Manager*** **Codemasters демонстрираха амбицията си да създадат игра в жанра на футболния мениджмънт, която да завладее не само почитателите на тези заглавия, но и да изкуши всички запалянковци, които просто харесват футбола. Големите продажби доказват, че замисълът на компанията е успешен. Като се изключи обаче актуализираната информация за играчите и отборите, какво ново може да ти предложи версия *2001*?**

Представи си една кухненска мивка. Сега добави в картинката тенджери и тигани, сложи и порцеланови съдове и накрая нареди маси и няколко стола. За да не ти досади това изброяване, обяснението следва веднага – почти всеки елемент от оригиналната игра е усъвършенстван или обогатен с допълнителни детайли. Най-много внимание е отделено на тактическите, тренировъчните и игровите опции. Ако си добър познавач на старата версия на играта, сигурно ще се съгласиш, че тя имаше някои недостатъци при селекцията на отбора, определянето на стила му на игра и възлагането на персонални задачи на играчите. Подобни грижи няма да имаш с *2001*, защото наред с всичките въпроси, които ще се въртят в мениджърската ти глава, има пет параметъра (например постепенни или бързи атаки) и всеки от тях изважда на свой ред девет различни настройки, даващи ти пълен контрол върху плана на игра на твоя отбор. Тази теория намира практическо приложение в тренировките на твоя тим. И тук отново върху основите на оригинала са надградени множество нови детайли. Например това, че можеш да избереш колко играчи да тренираш и дали те да наблягат на физическата подготовка, или да тренират върху специфични технически умения, а диаграма ще ти показва кои качества ще се усъвършенстват (или съответно ще пострадат) в резултат на направения от теб избор.

Напредналите ще се наслаждават на възможностите, разкриващи се от различните нови опции на *LMA 2001*. Играещите отскоро пък ще бъдат очаровани от

Почти всеки елемент от оригиналната игра е усъвършенстван или обогатен с допълнителни детайли

простия начин, по който в режима In-Match от тъчлинията се осъществява толкова плътен контрол върху играта. Подобрената анимация, възможността за приближаване на гледната точка и опцията за поглед отгоре над игрището означават, че във всеки момент ще можеш да видиш кой на кого се опитва да отнеме топката. Стига да натиснеш само един бутон и от скамейката на твоя отбор ще се разнесе вик – все пак играчите трябва да се придържат към една от четирите тактики, които ти си разработил предварително, нали? Можеш да играеш отбранително, с контраатаки или изцяло в нападение. Това на практика е само известно допълване на тактическите указания, дадени преди мача. Ако обаче се окажеш в ситуация, в която трябва да връщаш три гола, тази опция със сигурност ще ти се стори истински Божи дар.

Разработчиците от Codemasters имат идеята да добавят към *LMA 2001* трамплин, от който ще можеш занапред да играеш на поредицата както с PS1, така и с PS2. Като се съди по сегашната ситуация, това май е поредната стъпка в правилната посока.

ТАКТИКИ

Системите 4-4-2 и 5-4-1 от оригинала са заменени от дъска, върху която можеш да начертаеш и най-нестандартното си хрумване. В съчетание с много по-усложнените начини за управление това ти позволява да правиш далеч по-фина настройка например на начина на подаване и разположението на играчите по терена (всеки слайдър може да бъде поставян на девет различни положения). Прибави към това и опцията за избиране на плеймейкър и работата с всеки играч поотделно и става ясно колко голяма е ролята ти за представянето на твоя отбор. Ако пък всичко това ти изглежда прекалено сложно, използвай менюто *Classic Tactics* и момчетата ти ще играят с тактиката на някой от славните отбори от миналото.







ПРЕДИ МАЧА

Основната преработка на опциите, отнасящи се за периода преди мача, прави планирането на сезона много по-лесно. Прибавен е и клубен календар, който ти дава възможност да прескачаш от един до седем дни – можеш да се прехвърлиш направо в деня преди следващия ти мач или дори да се озовеш директно на разгрявката за него.





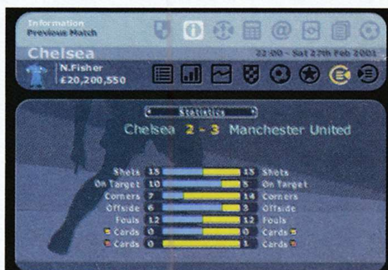
***Облаци** над Станфорд Бридж (снимката вляво) – и не за първи път през сезона. В този случай* Манчестър Юнайтед *триумфира с гол в последните минути. Доста неочаквано*

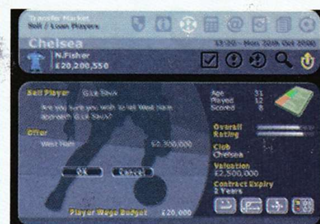
ТРЕНИРОВКИ



Въпрос на внимателен баланс е извличането на най-доброто от твоите играчи. Дай им дълга почивка и те ще са много щастливи, но няма да им се учат нови неща. Подлагай ги на тежки тренировки и ще ги изтощиш. Накарай ги да тренират корнери или двойни подавания и уменията им основно ще се променят. И нещо, което не бива да се пропуска – общите физически тренировки в *2001* са особено важни, защото се отразяват значително върху издръжливостта на играча по време на мача.







Греъм Льо Со. *Уест Хям искa да закупи позастаряващия ляв бек (в съблекалнята)*



ПЛЮСОВЕ

- Висока класа като тактика
- Играе се лесно
- Изобилие от възможности

МИНУСИ

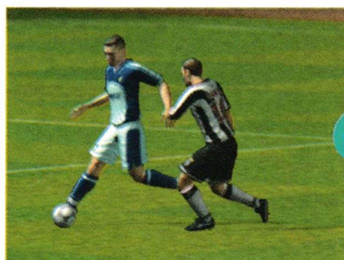
- *In-Match* може да се изпипа още
- Зарежда се сравнително бавно

И ТАКА

LMA 2001 изглежда изключително впечатляваща, въпреки че някои от графиките все още са в процес на разработване. Основно преработени са слабите места на *LMA 2000*, като например тактиката и тренировките. Всяка част от играта е била подложена на сериозно усъвършенстване!

МНОГО ПО-ИСТИНСКИ ФУТБОЛ

ЩЕ ВИДИШ ЗНАЧИТЕЛНИ ПОДОБРЕНИЯ!







Дори и в частите от играта, които не са напълно преработени, има сполучливи промени и прибавяне на нови моменти. Усъвършенствани са и FMV епизодите и въпреки че все още не са довършени екраните от играта и повторението на най-добрите моменти, графиката като цяло обещава да бъде много по-сполучлива от тази на предишната версия. Режимът за двама играчи е разширен с опцията Friendly – защо да не отидеш на гости на някой приятел с отбора, върху който здраво си се потрудил, и да не поиграеш срещу неговия тим, като той дори може да бъде различен вариант на същия клуб. Договорите за даване под наем ти осигуряват възможност да развиваш младите си играчи и да наблюдаваш напредъка им в други отбори, а играта в нивото *Експерт* поставя на голямо изпитание мениджърските ти способности! Действай...





Издател: Codemasters
Разработена от: Codemasters
Брой играчи: От един до осем

Prince Naseem Boxing

ЩОМ ЕДИН ИГРАЧ ТРЕНИРА ТВЪРДЕ ДЪЛГО ЗА РЕШИТЕЛНИЯ ДЕН, ТОВА ОБИКНОВЕНО ОЗНАЧАВА, ЧЕ НЕЩО НЕ Е НАРЕД...



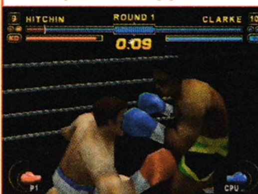
РЕЗУЛТАТ

По време на двубоя тук се отчитат точките, които си спечелил и които иначе би видял в края на срещата. (Това за съжаление прави на пух и прах елемента на неизвестност и очакване).

ТОЧКИ

Тази динамична графика показва моментното съотношение на силите. Когато маркерът е в по-дебелата част, значи, че никой от играчите няма решително надмощие. Щом единият противник направи сполучлива серия удари, маркерът отскача към съответната страна, като това веднага намира отражение в моментния резултат, който пък се отчита отгоре.

СПЕЦИАЛЕН УДАР



Тази извита линия става все по-голяма с всеки противников удар, който си избегнал. И така... докато се превърне в полукръг. След това имаш няколко секунди да изпълниш един от специалните си удари и можеш да си сигурен, че на твоя съперник няма да му се размине.



След цели три години на разработване Codemasters скоро ще ни предложи заглавие, подкрепено от една от най-големите звезди в световния бокс – „Принц" Насим Хамед.

Като повечето спортни игри боксовите заглавия за PlayStation битуват в доста странни проявления – или като аркаден тип приключения а ла *Ready to Rumble 2*, или пък като съвсем праволинейни симулации (*Knockout Kings 2000*). *Naseem* обаче се намира по средата между тези две крайности. Единият вариант е да си избереш двама състезатели и да си останеш в аркадния режим. А другият – намери си перспективен играч и се гмурни в дълбоките води, за да завоюваш признанието *най-добър боксьор на планетата*.

Фигурите на играчите не са създадени с помощта на видеоизображения – нещо, което става очевидно веднага щом започнеш да подскачаш по ринга, да правиш бързи движения и да нанасяш удари. В предварителната версия няма сьсипващи серии, подобни на тези в *Knockout Kings*, нито пък прецизното отбелязване на ударите от близко разстояние, с което може да похвали *Ready to Rumble*.

Изглежда най-интересната част от играта ще бъде режимът World Progression, където можеш да избираш между множество млади играчи и три категории за тегло. След това до първото си изпитание имаш една седмица, за да разпределиш времето си между различни по вид дейности, които да подобрят формата на състезателя ти. При подготовката за двубоя можеш да следваш, или пък напротив – да пренебрегваш съветите на Насим. Предизвикателството се състои в това, че трябва да намериш баланса между поддържането на определено тегло и достигането на върхова физическа форма във времето на битката. Разбира се, след всяка среща ще слушаш безкомпромисните разбори на Насим за нея, както и ще можеш да се запознаеш със съответните заглавия в специализираните седмичници.

Намери си перспективен играч и се гмурни в дълбоките води, за да завоюваш признанието *най-добър боксьор на планетата*

Някои от многобройните арени, на които ще се разиграват двубоите, сигурно ще се сторят познати на почитателите на тази игра. Всеки от противниците ти ще има собствен стил във воденето на боя. Един може да не е особено нападателен и да се стреми най-вече да избягва твоите удари, друг пък може да отприщи върху главата на играча ти убийствен бент от удари.

Любопитно е дали при сегашната сравнително бавна скорост на зареждане опцията Showcase, позволяваща на осем приятели да се бият един срещу друг в турнир, в който отпада нокаутираният, ще успее да компенсира другите недостатъци. Евентуално увеличение на скоростта на движение и подобрение в отчитането на ударите ще повишат значително стойността на играта в сравнение с тази предварителна версия.



НИВО НА ПОРАЖЕНИЯТА

Когато някой понесе серия тежки удари, тази права бързо намалява. А щом положението стане трагично, тя започва да мига. Ако се стовариш на пода в нокаут, навлизаш в една подигра. За да ускориш възстановяването си, трябва да натискаш определени бутони.

НОКАУТИ

За да се следи бройката на техническите нокаути, тези лампички светват всеки път, когато се проснеш на ринга. Загубваш мача при третото падане на пода.



Битките са доста диво зрелище. Хвърчащи пръски кръв, разнасящо се ехо от удари... Всичко това – на кичозни рингове. Всичко това обаче в един момент може и да те изкуши да си потърсиш и друга боксова игра



ОПОНЕНТИ



Когато играеш в режима World Mode, различни боксьори те предизвикват на двубой. Другият вариант за изкачване към върха е ти да хвърлиш ръкавицата в лицето на някого. Той обаче не бива да е с повече от три места над теб в класациите на боксовите асоциации.

ТВОЯТ БОЕЦ



Избираш си играч с определени качества, след което започваш да работиш с него в тренировъчната зала, за да го усъвършенстваш. Неговият режим трябва да включва почивка и подходяща храна. Така трябва да планираш всичките занимания, че играчът ти да е във върхова форма за мача. Насим е наблизо, за да ти предлага тренировъчни режими и да те предупреждава, ако сметне, че пренебрегваш някой аспект от подготовката. Освен това той ще проучи следващия ти противник и ще ти предложи както система за подготовка, така и тактика за мача.

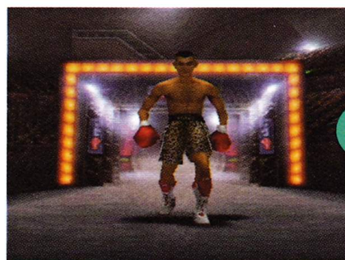


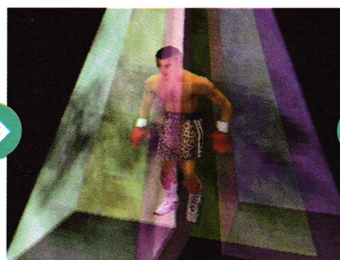
***Питър Хитчин.** Куката. Булдозерът. Както и да го наричаш, внимавай да не се ядоса. Не и във формата, в която е в момента*

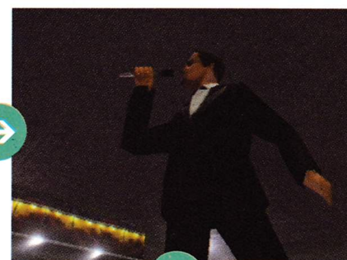


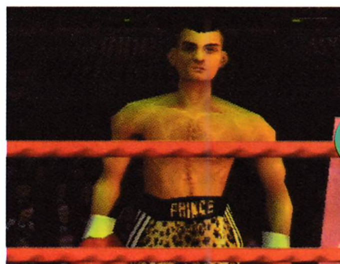
ПЪТЯТ КЪМ РИНГА

ОТ СЪВЪРШЕН – ПО-СЪВЪРШЕН!











Нито една игра, носеща в заглавието си името на „Принц" Насим, нямаше да е завършена, ако в нея липсваха по принцип ненужните формалности около качването на играча на ринга. Само по себе си обаче то представлява голямо зрелище, а тази игра определено не разочарова в това отношение. Интрото е впечатляващо – „Принцът" се появява през ярко осветен вход под бляська на множество прожектори и гордо извървява пътя до ринга. Докато говорителят възторжено разказва за неговите рекорди, той сграбчва въжетата и с елегантен скок се озовава на ринга. Приземяването е перфектно, без дори и най-леко движение встрани. Не е като това, което си гледал по телевизията – дори и на най-големите наивници им е ясно, че такова съвършенство е непостижимо.



⊕ ПЛЮСОВЕ

- Начинът на издигане в йерархията
- Възможността да играеш като Насим
- Многото турнири

⊖ МИНУСИ

- Бавна машина
- Гледната точка често е нереална
- Слаба анимация на персонажите

И ТАКА

В резултат на бавното зареждане и недобрата графика при предварителната версия по-голямо удоволствие носи не самата игра, а издигането на твоя състезател. А това е факт, пораждащ безпокойство. Има какво още да се доизпипа.

Издател: SCEE
Разработена от: SCEJ
Брой играчи: Един



Legend Of Dragoon

ЧЕСТ, ОТМЪЩЕНИЕ, ИСТОРИЯ И БИТКИ...

ЗАКЛИНАНИЯ ОТ АДА

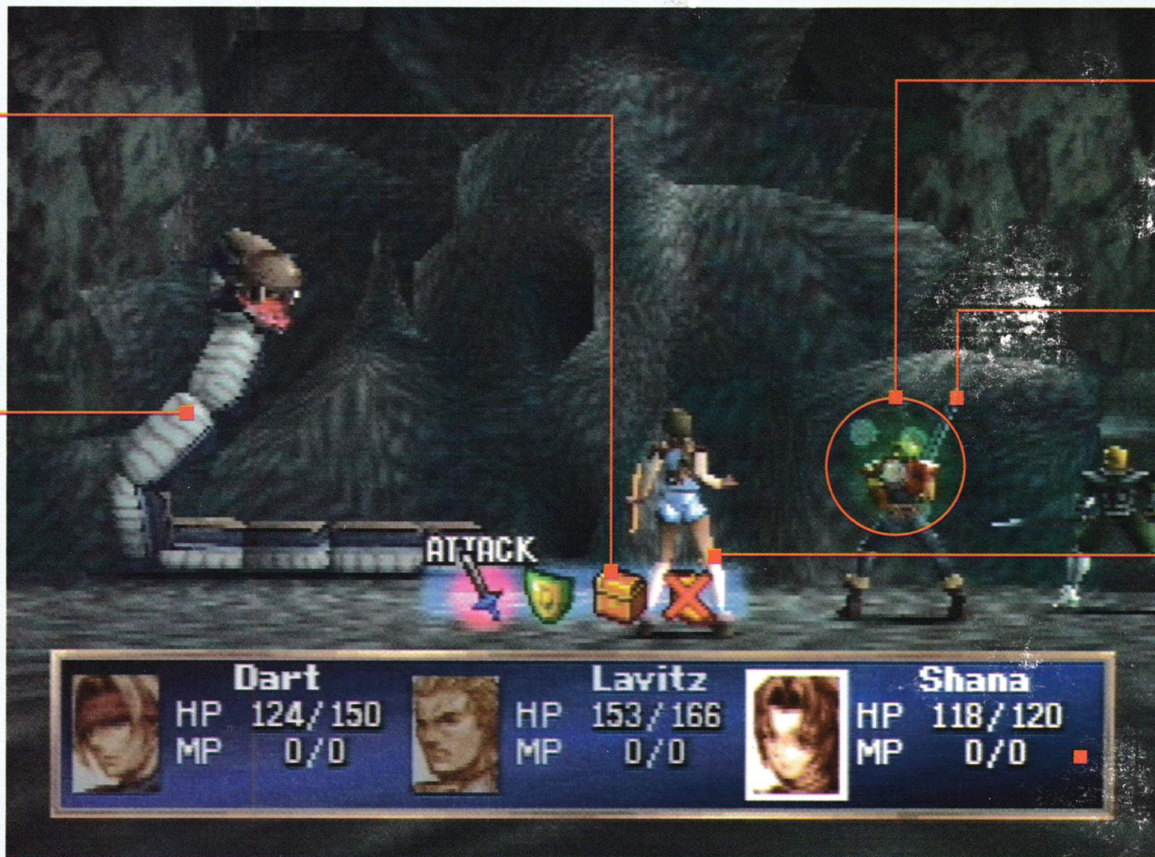


Магически атаки те връхлитат под формата на лекарства и специални оръжия, които се съхраняват в гръдния кош. Много от тях, например тази искряща паяжина, могат да станат още по-мощни, като натискаш бясно бутоните.

ЧУДОВИЩАТА



Очаква те смесица от слаботелесни хибриди – част от тях са мутирали животни, а останалите са войници на орките. Ще откриеш и шефове, като този гигантски червей пазач, които са почти толкова силни, колкото и отблъскващи.



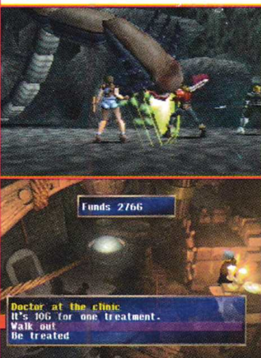
Най-вероятната причина, поради която една компания (в случая SCEE) би се юрнала да извади на пазара нова RPG игра, е, че иска да каже думата си като своеобразен отговор на бестселърите от поредицата *Final Fantasy* на Square. В случая с *Legend of Dragoon* обаче подобна самоувереност би била неуместна.

За RPG игрите е по-важно да клонят към жанра на приключенията, отколкото просто да изглеждат впечатляващо. Тъй че дори и да не притежава великолепието на *Final Fantasy V222*, новата ролева игра на Sony *Legends of Dragoon* си струва – с подводни ефекти и гигантски врагове, които привличат вниманието. Тримата главни герои (Дарт, Шана и Лавиц) са достатъчно реалистични, за да можеш да се превъплътиш в тях, но враговете ти са доста странни – например слузести чудовища, мутанти и кивита вампири. Срещу тях използваш бойна система от познати оръжия и заклинания, но и серия от специални удари. За щастие опростеният сюжет и диалогът ще бъдат преработени, преди играта да се появи на пазара. Пазачите, които ругаят, преди да те нападнат, не са чак такъв проблем. Обаче когато героите се разчувстват след изключителна битка, нивото на диалозите бързо спада дори под това на *Съседи*. Може пък и диалогът между Дарт и Лавиц относно „дългата им връзка" да е жертва на лош превод от японски – всичко се случва. Това обаче не ти помага да се отдадеш на историята, след като разбулването на легендите за драгуните (хора с души на дракони, представи си!) е осакатено толкова брутално.

За щастие опростеният сюжет и диалогът ще бъдат преработени, преди играта да се появи на пазара

Една от утехите, които ти предлага играта, са поразителните епизоди между нивата, въпреки че за да успееш да видиш тези прелести, трябва най-напред да прекараш близо 15 часа в компанията на чудовищата. И макар че изглежда добре балансирана, *Dragoon* тепърва трябва да покаже дали е достатъчно задълбочена във всяко отношение, за да задоволи очакванията на пазара.

ПРОТИВООТРОВА



Съществата могат да отровят (зелената субстанция около Дарт е отрова, която той изсмуква), да парализират или изплашат героя ти и ако не разполагаш със съответното лекарство, трябва да намериш лечител (горе) по най-бързия начин.



СПЕЦИАЛНИ УДАРИ

За разлика от традиционните RPG игри, след като веднъж се включиш в битка, можеш да направиш нещо повече от това да избереш кого да атакуваш и с какво. Допълнения (извънредни атаки) и иконки ще ти покажат каква комбинация от бутони да използваш.

Ако изпълниш точната комбинация, можеш да приложиш серия от максимум шест специални удара, които значително увеличават мощта на атаката ти.





Специални ефекти *ти помагат да се справиш с различните изпитания. Купи си ново оръжие, например блестящи стрели, и те автоматично ще отидат при собственика си, в случая при Шана*





Звездният прах *е една от ценностите, които събираш по пътя си. Можеш да го продадеш за доста солидна сума*

ГЕРОИТЕ СА ТУК



ДАРТ

Героят Дарт се завръща в родното си място си и открива, че злите сили на Сандора са опустошили селото и са отвлекли приятелката му от детинство Шана. Както се досещаш, той трябва да я открие и спаси.



ШАНА

Джоуи от *Dawsons Creek*, вързъжена с малък лък. Объркана от любовта си към Дарт, която дълго е крила, Шана намира отдушник в унищожаването на чудовищата, изпречили се на пътя й.

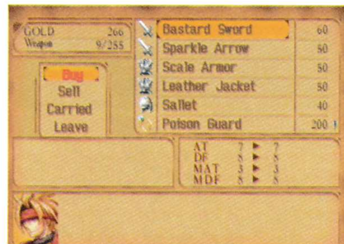


СЪР ЛАВИЦ

Сър Лавиц е рицар, който приема твърде сериозно бойните си умения. Той предвожда войските на Базил срещу Сандора, а оръжието му е огромно копие.

НЕЩО ПОВЕЧЕ

ПРЕГЛЕД НА ОСТАНАЛИТЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ



Купи си голям меч, за да го размахваш храбро

Макар че през първите няколко часа от играта се съсредоточаваш главно върху битките, купуването или намирането на различни предмети и откриването на следи стават все по-важни. Дори и в нива, в които предимно се биеш (като в затвора Хелена), умелото използване на бутона Run ще ти помогне да се промъкнеш незабелязано покрай повечето пазачи и да пестиш силите си за откриването на Шана. Задачите, с които ти предстои да се справиш, са доста прости – например да отсечеш дърво, за да направиш мост, или пък да донесеш грог за нахален пияница. При всяко препятствие *Dragoon* ти подава ръка, а това може да отблъсне по-сериозните почитатели на този тип игри.



Добър фон, но разочароващи диалози



Симпатични водни ефекти



Интересни местности



Разбулващи се тайни

на ВЕЗНИТЕ

⊕ ПЛЮСОВЕ

- Хитра бойна система
- Добри графики на местностите
- Огромни чудовища

⊖ МИНУСИ

- Лош диалог
- Стил, характерен за старата школа
- Незадълбочен сюжет

И ТАКА

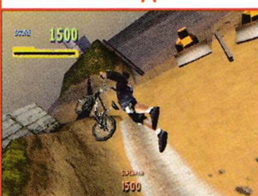
На пръв поглед *Dragoon* е добра, макар и доста бавна игра. Възможно е да изглежда твърде незадълбочена за онези, които вече са свикнали с епичните теми и широкия спектър от атаки и заклинания. Играта има солиден, но доста праволинеен сюжет, който не ти дава възможност да се потопиш в приключението.

Издател: Activision
Разработена от: RuneCraft
Брой играчи: Един или двама

Matt Hoffman's Pro BMX

TONY HAWK'S НА КОЛЕЛО? НЕЩО ПОДОБНО. ЗАПОЗНАЙ СЕ СЪС ЗВЕЗДАТА, КОЯТО ЩЕ ТЕ НАКАРА ДА ПОДСКАЧАШ НАГОРЕ-НАДОЛУ КАТО ЛУД...

СУПЕРКАСКАДИ

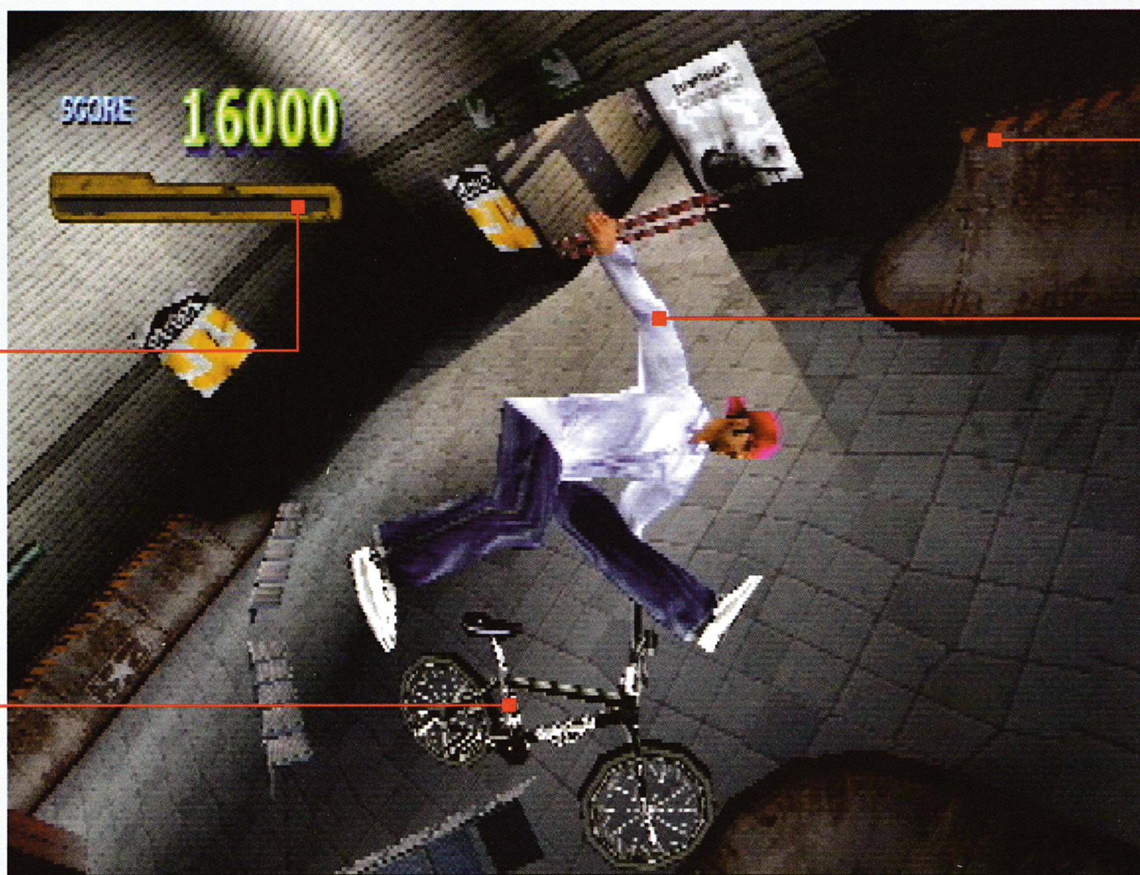


Според тестовете 900° Superman би трябвало да ти донесе максимален брой точки. Когато каскадомерът ти започне да проблясва в жълто, ще можеш да се въртиш по-бързо и да изпълняваш специални движения.

НА КОЛЕЛОТО



Както можеш да очакваш, няма да ти се налага да изпълняваш каскадите със стария велосипед на баба ти – онзи с кошницата отпред. BMX байковете са изключително усъвършенствани, имат специални педали и гуми, така че ще можеш по-лесно да балансираш и скачаш. А дръжките на кормилото няма да ти изневерят, когато завъртиш колелото на 360°.



Значи смяташ, че байковете са само за смотаняци? Помисли пак. Легендата в спорта Мат Хофман и играта му *Pro BMX* ти доказват, че байковете са също така и за откачалки, които умират от удоволствие да изпълняват почти самоубийствени трикове.**

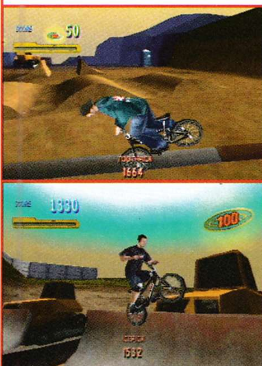
Това, което ще те учуди в *Mat Hoffman's Pro BMX,* не е съставът от звезди, изпълняващи каскадите в играта, нито зашеметяващата прилика с *Tony Hawk's* (играта използва една от машините в TH2). Ще те учуди фактът, че разработчикът RuneCraft действително е успял да улови тръпката от карането на BMX. Това е най-явното преимущество на играта, което забелязваш, докато балансираш на предна и задна гума, спираш и подскачаш на колелото си и наистина започнеш да чувстваш диво желание за победа. Контролните бутони може и да са откраднати направо от няколко добре познати скейтборд симулации, но карането е много по-тежко – точно такова, каквото трябва да бъде в действителност. Наистина е много трудно да направиш заден флип, част от убийствените изпълнения, известни като Supermans, Rocket Queen и India Air, както и още много други трикове, които стават адски забавни, щом ги научиш и престанеш да се приземяваш със седалка, забита в интимните ти части.

Изглежда разнообразието е тайното оръжие на *Mat Hoffman's Pro BMX*. Играта предлага три различни режима от състезания за двама (H-O-R-S-E, Demolition Derby и Graffiti), както и много състезания на открито и закрито, които ти гарантират, че няма да се отегчиш. Ще видиш още седем професионалисти, между които Майк „Покрива" Ескамила и Джо „Касапина" Ковалски, които изпълняват патентованите си номера. Все още не се знае дали ще можеш да използваш наръчници за изпълняване на триковете, както в *Tony Hawk's*, а и тепърва предстои да се изпробват пистите, но дори и на този етап *Mat Hoffman's Pro BMX* вече изглежда като сбъдната мечта. Скоро очаквай и ревю!

Изглежда разнообразието е тайното оръжие на *Mat Hoffman's Pro BMX*



КРАЙНОСТИ



Наведи се назад, напред или пък запази хоризонтално положение. Можеш да скачаш, да се въртиш и да правиш различни трикове, докато балансираш на релсата, за да събереш максимален брой точки.



СЪСТЕЗАТЕЛИТЕ

Ще видиш общо осем професионални състезатели, но Мат Хофман несъмнено е звездата на играта, след като спечели шампионата World Vert общо пет пъти. Ще видиш още Кори Настазио и Саймън Тейбрън, най-големия съперник на Хофман, който завърши втори на шампионата Vert и трети на Alp Challenge.





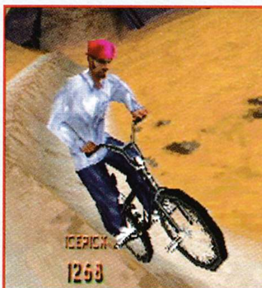
Нискогравитационните терени, *подобни на тези на Марс, ти дават възможност да набереш възможно най-голяма скорост и височина*



РАМПИ И ИЗВИВКИ



Твоята цел са вертикалната тръпка и големите каскади, затова ще трябва да се спускаш по рампата няколко пъти, за да набереш необходимата скорост. Изпълни всички скокове и се приземи на рампата. Със сигурност ще събереш овациите на публиката и най-важното – главозамайващи резултати.



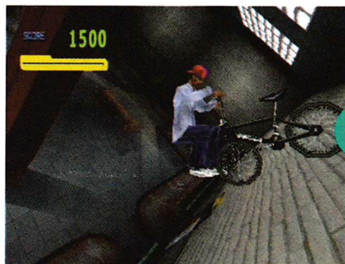
Задръж бутона ⊗, за да увеличиш скоростта. Това е много важно, ако искаш да отскочиш на достойна за уважение височина от разнообразните рампи, които играта ти предлага. Също като в *Tony Hawk's 2* има каскади, които удвояват резултата или ти носят допълнителни премии.



Карането на колело *не се забравя. Но... ако все пак забравиш... О, колко глупаво ще изглеждаш!*

АНАТОМИЯТА НА ЕДИН ТРИК

ЕТО ЗА ТОВА СТАВА ВЪПРОС!











Ако си харесал играта *Tony Hawk's Skateboarding* заради безумните каскади, които предлага, тогава *Mat Hoffman's Pro BMX* ще те очарова още повече с вертикалните умения, които изисква от теб. Макар за карането на байк да са нужни много повече усилия от необходимите за каране на скейтборд, Мат и компания правят всяка каскада възможна. Без ръце? Разбира се! Без крака? Няма проблеми! Без байк? Е, да, и това е възможно. Основното е да си представиш какви невероятни трикове би могъл да изпълни истинският BMX професионалист и да добавиш към тях едно завъртане на още 180°. Жестоко! А и не е много трудно – не ти трябва да си прекарал години в тренировки по рампите в местния парк.

на ВЕЗНИТЕ

⊕ ПЛЮСОВЕ
- Брилянтни трикове на колело
- Изглежда добре – точно като Tony Hawk's
- Предлага голямо разнообразие

⊖ МИНУСИ
- Прилича доста на Tony Hawk's
- Ще си счупиш пръстите, докато отбележиш приличен резултат

И ТАКА
Очаква се Mat Hoffman's Pro BMX да бъде нещо наистина добро – дори и предварителната версия се оказа учудващо завладяваща. Номерата са невероятно забавни, можеш да почувстваш тежестта на байка и трудността на изпълнението на трикове.

джунгла/**танци**/ритъм/**приятели**/песен

Издател: Ubi Soft
Разработена от: Disney Interactive
Брой играчи: Един или двама

Jungle Book Groove Party

ТАНЦУВАЩИ МАЙМУНИ, ПЕЕЩИ ЗМИИ, ВОЕНИЗИРАНИ СЛОНОВЕ... ТОВА МОЖЕ ДА СЕ СЛУЧИ САМО В *THE JUNGLE BOOK*. ПРОСТО СЛЕДВАЙ РИТЪМА...



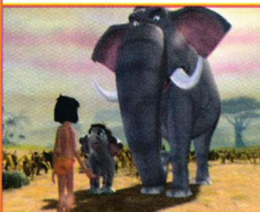
ОБЪРНИ СЕ!

Виждаш ли тези стрелки? Те слизат по екрана и докато преминават покрай кръговете в долния ляв ъгъл, ти ще трябва да се обърнеш в съответната посока. Изглежда лесно, така ли? Помисли пак...

БУГИ МЕЧОК

Противникът ти ще пее, докато ти се опитваш да го надиграеш. За теб обаче големият и пухкав мечок Балу определено няма да е проблем.

МИНИФИЛМЧЕТА



Ще видиш всички герои от „Книга за джунглата" – Балу, Шир Хан, лешоядите. Играта следва сюжета на филма, като представя великолепни минифилмчета между нивата.

БРОЯЧ

Броят на стрелките, чиято посока спазиш, увеличава точките ти. Което – две мнения няма! – е добре дошло за теб!



МАЙМУНСКА РАБОТА

Един толкова фънкигерой като крал Луи направо ще изцеди силите ти. Може би е важно не само да танцуваш добре, но и...



СТИМУЛАТОРИ

Стимулаторите се появяват, когато изпълниш правилно определена последователност от движения, и се активират с натискане на правилния бутон, който проблясва на екрана. Стимулаторите ти носят точки и олекотяват движенията ти.

КИНОЗАЛА

Докато преминаваш през нивата, отваряш различни филмови епизоди, които можеш да намериш в кинозалата. Изглеждай ги един след друг и ще видиш съкратена версия на анимационния филм.



Ти си дете, отгледано от вълчица, което си има за приятели слон и голям сив мечок. Всичко това е повод за какво? За песни и танци, представи си!

Или поне така излиза от *Jungle Book Groove Party*. Играта наподобява малко стила „Саймън казва..." (вдъхновена от игрите *Bemani*). Ти си Маугли и се опитваш да надиграеш останалите герои от забавната история на Disney. Прекрасна игра за малките, вероятно си мислиш, но, повярвай, играта е ужасно забавна и за големите!

Грабни денсмата, надуй звука до дупка, играй в режима Hard и веднага ще разбереш за какво става въпрос. Трябва да следваш посоката по стрелките, които излизат на екрана, и в същото време да събираш стимулатори, даващи ти нови сили. А? Това май е всичко – играта не е предназначена за почитателите на *Front Mission 3*. Понякога не са важни само ритниците. Понякога просто трябва да се поразкършиш.

Ти си Маугли и се опитваш да надиграеш останалите герои от забавната история на Disney



⊕ ПЛЮСОВЕ
- Ще танцуваш лудо
- Играта е буги-рай
- Получаваш и специален денсмат

⊖ МИНУСИ
- Безкрайно опростена
- Ограничена откъм скорост
- Много малко опции

И ТАКА

Въпреки че играта е забавна не само за малките геймъри, може да породи известно разочарование от геймплея в стил простите неща от живота.

Издател: Activision
Разработена от: Traveller's Tales
Брой играчи: Един

Buzz Lightyear Of Star Command

УНИЩОЖАВА ЗЛОТО НАВСЯКЪДЕ, КЪДЕТО ГО ОТКРИЕ. ТОЙ СЕ ВЪРНА, ЗА ДА СПАСИ PLAYSTATION...

ЛЮБИМЦИ

Всеки шеф си има свои войници, които ходят по стъпките на Баз и се опитват да го отстранят. Те варират от стрелящи роботи до странни еднооки създания и пикиращи извънземни, които обстрелват смелия рейнджър с бомби. И тъй като именно Баз е героят, един негов изстрел е достатъчен, за да ги прати в безкрайността...







ОРЪЖИЯ

Ако искаш по-голямо и по-добро оръжие, трябва да си платиш за него. Стимулаторите в *Buzz Lightyear* включват смъртоносни лъчеви оръжия, гранатомет, плазмен пистолет и разбира се, добре познатия ти зелен лазер.

СКОРОСТ

Тъй като е храбър космически рейнджър, Баз би могъл да пробяга целия път до целта. Понякога обаче той дава почивка на краката си, като скача върху спейсборда или си помага с реактивен стимулатор. Така може да минава покрай враговете си със светлинна скорост, без да се налага да ги прескача или елиминира. За да поддържаш скоростта обаче, трябва да събираш тубите с гориво по пътя.







След като си спечелил надбягването, останалото зависи изцяло от теб

Безстрашният Баз Светлинна година – това е мегазвездата от поредицата *Toy Story*. Затова не е чудно, че след успешната премиера на филма *Toy Story 2* Баз се завръща за PlayStation в ново приключение, създадено по предстоящата анимационна поредица.

В отговор на първия *Crash Bandicoot* в *Star Command* Баз преследва лошия шеф до края на всяко ниво. Разбира се, това не е обикновено спринтиране нагоре-надолу - по пътя си Баз трябва да взривява бомби, да убива врагове и да събира стимулатори.

Обикновеният замисъл на играта е подплатен с богато разнообразие от различни лъчеви оръжия и джаджи, между които реактивни стимулатори и спейсборд, чиято цел е да преведат рейнджъра възможно най-бързо покрай нападателите.

След като си спечелил надбягването, останалото зависи изцяло от теб. Трябва да победиш противника си в смъртоносна битка – избери си подходящо оръжие, за да можеш да разбиеш щитовете му, преди да го елиминираш. *Buzz Lightyear* очевидно е предназначена за по-малките и обещава много ослепителни експлозии.



НА ВЕЗНИТЕ

⊕ ПЛЮСОВЕ
- Баз изглежда страхотно
- Забавни епизоди между нивата
- Лошите са добре направени

⊖ МИНУСИ
- Много е лесна
- Липсва задълбоченост
- На моменти се повтаря

И ТАКА

Всичко зависи от това каква ще бъде цената за доста праволинейното преследване и взривяване. Игри като *Spyro 3* предлагат много по-голямо разнообразие, така че издателите на *Buzz* ще трябва добре да обмислят стратегията си, ако искат да съберат прилична сума по време на коледната суматоха.

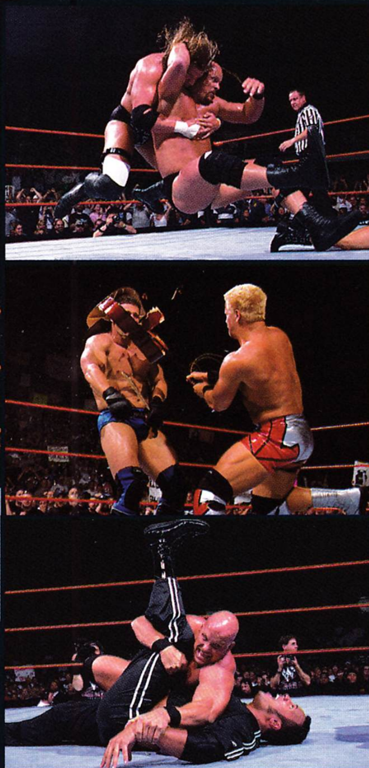
Издател: THQ
Разработена от: THQ
Брой играчи: От един до четирима

WWF Smackdown 2

МУСКУЛЕСТИТЕ МЪЖАГИ СЕ ЗАВРЪЩАТ... ТОЗИ ПЪТ ТЕ ОЧАКВАТ И НЕСТАНДАРТНИ ТУПАНИЦИ...



Ах, тези хватки! *По този начин изглежда WWF на живо. В играта за PlayStation визията е подобна, както можеш да се убедиш от илюстрациите на следващите две страници*





Съществува теория, обясняваща успеха на някои видеоигри. Поточно, имаше подобна теория доскоро, но... всяко нещо по реда си. Сценарият е следният: кечигрите са популярни, защото впечатлителните младежи са запленени от блясъка и мускулите на иначе бездарните актьори, които WWF им предлага по време на телевизионните излъчвания на състезанията. Невинните създания искат да станат част от бляскавите авантюри, да участват в интригите, сякаш изскочили направо от сапунена опера, и да се включат във внушителните битки (да, между другото има и по някоя битка). Какво правят те в такъв случай? Нещо съвсем лесно – купуват си игра, лицензирана от WWF (или ECW, което си е все същото).

Лековерието на феновете на кеча може да бъде оправдано – все пак те гледат това по телевизията. Но след като THQ измъкнаха от Acclaim лиценза на WWF, твърдението, че кечигрите са просто безполезен боклук, е все по-трудно защитимо. Нещо повече, то беше направо разпердушинено от играта, която се появи в резултат на тази сделка. *WWF Smackdown* доказа погрешността на теорията. Това беше добра кечигра. В действителност много, мноооооо добра! Докато *War Zone* и *Attitude* се опитаха да се доближат до театралния ефект с марка US, *Smackdown* отиде много по-далеч. Запазвайки обичайната армия от борци, режими и опции, *Smackdown* предложи много по-динамично действие, много по-реалистични движения и – което в случая бе решаващо – много по-голяма доза насилие. В резултат се появи не поредната еднодневка, а качествена игра *beat'em up*. Игра за хора, търсещи нещо ново, след като са изтъркали от употреба диска си с *Tekken 3*. Радвайки се все още на голямо търсене (продадените над 250 000 копия предвещават на диска платинено покритие),

Впечатленията от проиграването на предварителната версия могат да се обобщят така: повече, повече и накрая – още повече

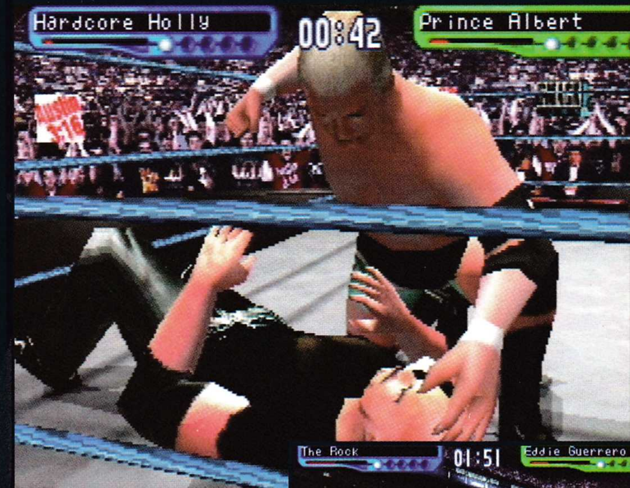
Smackdown се превърна в игра, на която задължително трябваше да се направи продължение.

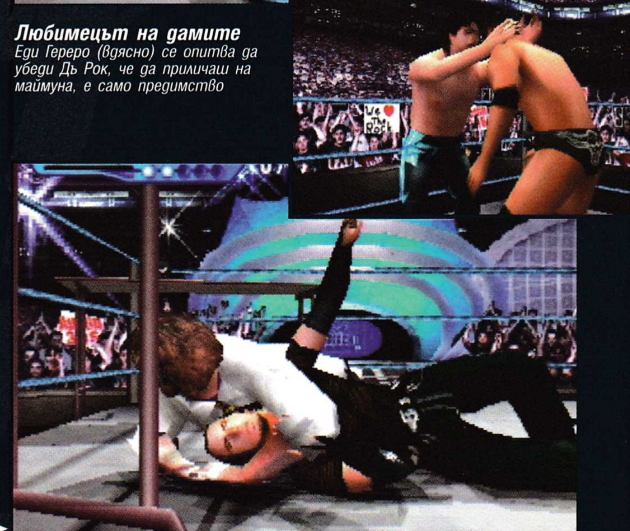
Но въпросът, на който никой не можеше да намери отговор, беше в каква посока ще ориентира THQ втората част – *Smackdown 2 Know Your Role*. Впечатленията от проиграването на предварителната версия могат да се обобщят така: повече, повече и накрая – още повече. Имаш на разположение повече борци (над 50, включително и много жени, способни да се справят дори и с някой юначага), повече хватки, повече камери, повече опции, повече специални удари и повече... болка. Да, много повече болка.

Всичките ти любими играчи са тук: Дъ Рок, Стоун Колд, Триш Стратус и разбира се, Мистър Ес. В купона отново ще се включи са-



Всички на тепиха *– групова терапия в WWF вариант. Ако не си наясно върху кого да се нахвърлиш, опцията Player Indicator (виж вляво) ти идва на помощ*





Любимецът на дамите *Еди Гереро (вдясно) се опитва да убеди Дъ Рок, че да приличаш на маймуна, е само предимство*

мият Мистър WWF, Винс Макмаън, въпреки че си остава загадка защо му е на човека, който притежава федерацията, да отнася толкова пердах. Всеки от играчите се характеризира със специфични движения – също като при истинските бойци (случай, при който видеоигрите имитират действителността, но не е лошо да се замислим това би ли било възможно без игри като *Tekken* и *Street Fighter?*).

Както сам би се досетил, *Smackdown 2* има толкова много опции и режими, че нищо чудно да не ти стигне времето да ги разгледаш всичките. Включени са битки със стълба (взимаш една стълба, хвърляш я на ринга, изкатерваш се и започваш да се бориш за победата, като през цялото време избягваш ударите на противника си, внимаваш да не те цапне със стълбата и въобще се пазиш от всичките му подли номера), схватки в клетка (побеждаваш, когато се изкачиш до върха на клетката), дяволски побоища в кафез (клетка, която има мрежа отгоре и ти трябва да се покатериш върху нея) и естествено, опциите, без които не може да мине нито една подобна игра – King Of The Ring (Кралят на ринга), Survivor (Оцелелият) и Royal Rumbles (Грандиозни сбивания).

И така, стигаш до режима Season (един сезон). В него си избираш играч (или си създаваш нов в режима Create A Superstar) и се включваш с него в колкото е възможно повече състезания, за да дадеш заявката си за шампион на WWF. Освен играч ти можеш да имаш и свой мениджър и да поддържаш отбор кечисти, с което играта навлиза и в жанра на спортния мениджмънт.

Всичко това увеличава продължителността на играта – чудесно! – макар че в нея има и съвсем традиционни, почти банални компоненти. Най-голямото предимство на *Smackdown 2* обаче са ъглите, под които камерата следи действието. Тази особеност доказва класата на *Smackdown 2* и е една от основните причини тя да бъде очаквана с толкова голям интерес, като се прогнозира, че заедно с *Tekken Tag Tournament* ще се превърне в най-играното през идващата година заглавие от този жанр. Чрез необичайните зрителни ъгли в директните мачове между двама противници се разкрива всеки детайл от битката. В някои случаи камерата се приближава, за да улови яростна серия тупаници, в други се отдалечава, за да видиш как Дъ Рок или друг състезател прескача въжетата, за да се метне върху своя противник и да го просне на те- ➤

СПЕЦИАЛНИ ОПЦИИ

В *Smackdown 2* най-подходящи за забавление си остават двубоите и свободните мачове, но в режима Exhibition специалните опции ти позволяват да се биеш по съвсем нестандартни начини...

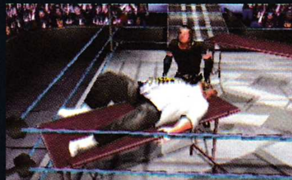
КЛЕТКА

Рингът е ограден с мрежа. За да победиш, трябва да се покатериш по въжетата и да излезеш отвън. Но винаги ще се намери някой, който да ти пречи, така че първо ще ти се наложи хубаво да го понатупаш, за да е замаян и да не спира измъкването ти. Катеренето, както изглежда, съвсем не е в кръвта на кечистите, защото те напредват със скоростта и грацията на мързелив слон.



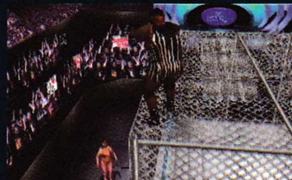
МАСА

Всеки от противниците има собствена маса. Кечистите могат и да се удрят един друг с тези си движими имущества, но както изглежда, основната идея е да омаломощиш противника си, да го проснеш на масата и да я счупиш едновременно с гърба му. Гадно, а?!



КАФЕЗ

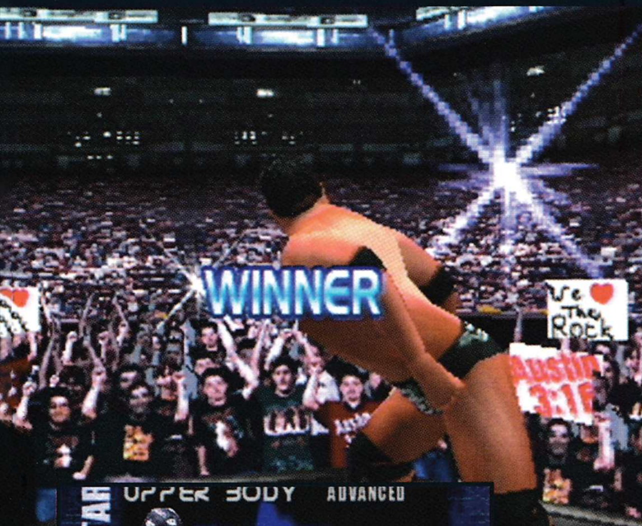
Започваш играта в подобие на кафез. Дотук – нищо изненадващо. Можеш да излезеш от него, след като блъскаш достатъчно по стените му. После трябва да се изкачиш върху него. Като стигнеш горе, пак няма да останеш без занимание. Все пак каква е целта? Може и да не уцелиш, но е страхотно забавление да скочиш върху нечия глава.

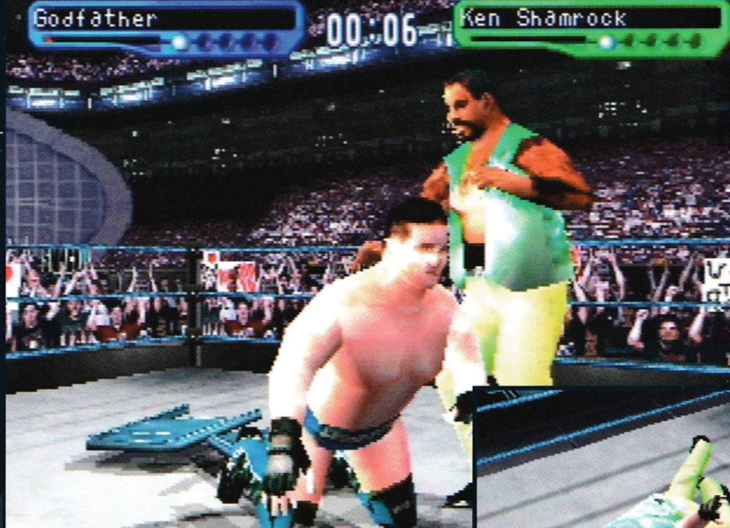


КОВЧЕГ

Тази част от играта е доста зловеща. Отстрани на ринга има ковчег. Докато се биеш с противника си, се опитваш да го натикаш вътре. След като си го наказал както трябва за греховете му, го просваш вътре и капакът на ковчега ще се затвори автоматично. Мир на праха му!







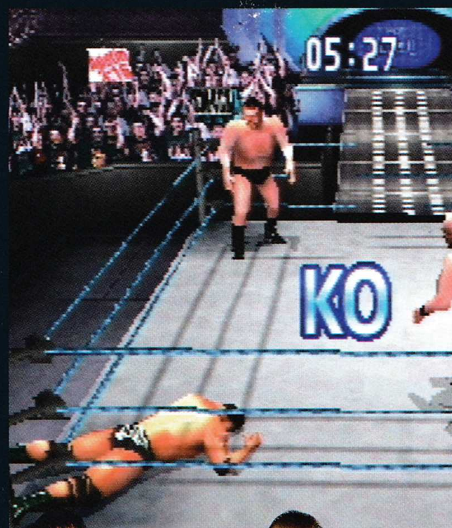


Убеди се със собствените си очи *– новият начин, по който камерите следят действието, ти дава възможност да видиш неописуемата болка по лицата на грамадните мъжаги в оскъдно облекло*



Добре облечен *– в Smackdown 2 Блу Ойстър се радва на съвсем подходящи дрешки*

Най-голямото предимство на *Smackdown 2* обаче са ъглите, под които камерата следи действието



пиха. През цялото време подобия на телевизионни камери те държат близо до действието, създавайки ти невероятно реалистично усещане. За съжаление когато се появят повече от трима играчи, нещата се объркват и ти дори можеш да изгубиш от поглед собствения си състезател – дано този проблем да бъде отстранен преди пускането на официалната версия!

Друга промяна в *Smackdown 2* е абсолютната бруталност на сблъсъците. Всичките ритници, удари, хватки и падания са не само светкавични, но и ужасяващо реалистични – при стоварването на бореца и съприкосновението на тялото му с тепиха се чуват звуци, от които като нищо може да ти настръхне косата. Човече, всичко това наистина изглежда болезнено! Когато някой от кечистите получи удар в чувствителна част от тялото си, го боли така, както би те боляло от подобен удар. Просто стискаш зъби, докато по бузите ти не потекат сълзи от болка. Бойците направо се превиват. С две думи – разменят си славен пердах!

В първата част на играта имаше проблем, който изглежда не е отстранен и при продължението. Той е свързан с начина на движение по ринга. Когато на тепиха има повече от двама противници и ти се биеш с единия от тях, но изведнъж решаваш да удариш и другия, трябва да се обърнеш с лице към него по съвсем неестествен начин. Този проблем е разрешен донякъде чрез опцията Player Indicator – светещият цветен знак върху тялото на противника ти показва, че именно от него трябва да започнеш. Освен това от време на време Рок и другите зверове се движат доста сковано, сякаш не се намират в епицентъра на яростна схватка. Ако тези дребни недостатъци бъдат изгладени, *Smackdown 2 Know Your Role* ще бъде със сигурност попадение точно в десетката!





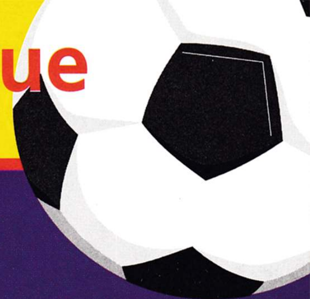
на ВЕЗНИТЕ

⊕ ПЛЮСОВЕ
- Камерите следят действието отблизо
- По-добра графика

⊖ МИНУСИ
- Някои движения се нуждаят от подобрение
- Прекалено много стари муцуни
- Объркващ режим Season

! И ТАКА

Това си е същата игра, но значително по-усъвършенствана. Промени и подобрени са графиките, действието и опциите, което прави от Smackdown 2 вълнуващо забавление и потенциален хит. Не я пропускай!









ФУТБОЛНА ФИЕСТА



ГОЛМАЙСТОР ВСЕ ОЩЕ Е ПОРЕДИЦАТА FIFA – ПОНЕ СПОРЕД БРОЯ НА ПРОДАДЕНИТЕ КОПИЯ. ДАЛИ ПРЕЗ НОВИЯ ФУТБОЛЕН СЕЗОН ДРУГО ЗАГЛАВИЕ ЩЕ ГРАБНЕ КУПАТА?

FIFA 2001

БЕЗСПОРНИЯТ ШАМПИОН В ПРОДАЖБИТЕ СЕ ЗАВРЪЩА ЗА ПОРЕДНАТА СИ ОФАНЗИВА

Шанс за детрониране на *FIFA 2000*

4/6 – Продажбите ще бъдат стимулирани от факта, че това е последното заглавие за PlayStation 1



ЗАД КУЛИСИТЕ

Предшествениците

През годините машините на *FIFA* бяха подложени на многобройни атаки. Всъщност единствено стереотипността на играта даваше основания за това, така че поради тази причина феновете на играта не преминаха в лагера на критиката. Гледането под лупа на всеки недостатък на *FIFA* обаче по никакъв начин не попречи на големия ѝ търговски успех. За да спечелят сърцата на феновете, игрите от поредицата си служеха с изпитана рецепта. Разчитаха главно на първото впечатление и на блясъка си, както и на козметичните промени, които се правеха при всяка следваща версия на играта. Без абсолютно никакви притеснения ЕА изстрелваше заглавие след заглавие, като по този начин успяваше непрекъснато да задържи върху поредицата вниманието на публиката. При положение че през шест месеца се появяваше ново заглавие, не беше никаква изненада, че разработчиците имаха време само за най-повърхностни промени.

Промените

Като се съди по другите игри от поредицата, които на практика са почти еднакви, и тук не би следвало да очакваме големи изненади. Това обаче не е сто процента вярно, защото при *FIFA 2001* има развитие. Един пример са самите мачове – най-важен тук е начинът, по който играчите сменят посоката си на движение. Последната версия може да се похвали и с редица нови възможности, създадени с идеята да я направят по-задълбочена. Има повече първенства от когато и да било преди, както и система за влизане и изпадане на отбори, удължаваща играта. В зависимост от разположението си на терена играчите вече се ориентират много по-бързо какво да правят. Например един защитник, който е близо до собствената си голлиния, ще гледа своевременно да изчисти топката от опасната зона. Очаквай също и много повече анимирани сцени, както и по-разнообразни движения на футболистите, създадени с помощта на видеообрази, които наистина отразяват развитието на съвременния футбол.

Звездите

Както може да се очаква, в това отношение *FIFA* е обрала каймака от спорта. За създаване на голяма част от движенията са използвани записи от мачове на един от най-големите германски футболисти – Лотар Матеус.

Цяла плеяда европейски футболни величия от ранга на холандския национал Едгар Давидс, английския му колега Пол Скоулс и звездата на *Арсенал* и Франция Тиери Анри пък ще те забавляват, правейки чудеса с топки за пинг-понг (виж брой 1 на списанието, за да разбереш какво общо има това с футбола).

И още

Игрите *FIFA* имат лиценз да ползват имената и образите на почти всички известни играчи. Във *FIFA 2001* са включени седемнайсетте най-добри първенства, сред които са английската Висша лига, италианската Серия А, германската Бундеслига и испанската Примера Дивисион. Върху екипите на играчите дори са изписани спонсорите на отборите им!

Издигайки в култ детайла, разработчиците от ЕА са създали и ята прелитащи птици. За тази цел също е използвана технология, копираща видеообраз. Пригответи се да видиш как птички, които са почти като истинските, ще удовлетворяват естествените си нужди над главите на най-ярките футболни звезди, които излизат от игрището със замърсени фланелки.

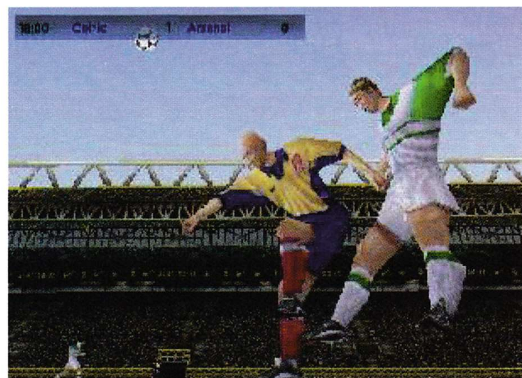
САМО ФАКТИ

Издател: Electronic Arts

Разработена от: EA Sports

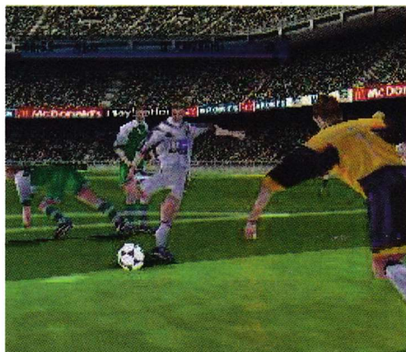
Брой на играчи: От един до осем

Премиера: Ноември



Новите *попълнения на* Манчестър Юнайтед

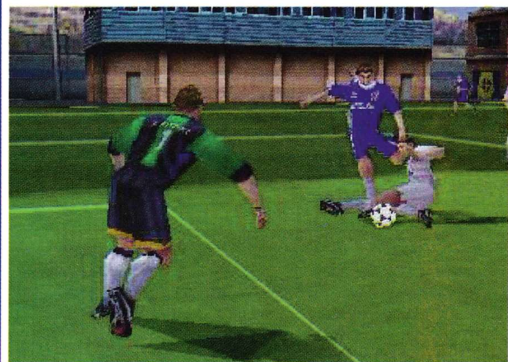




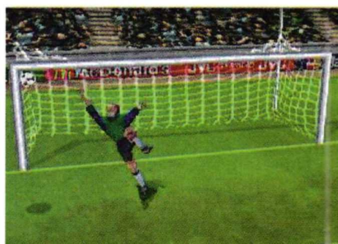


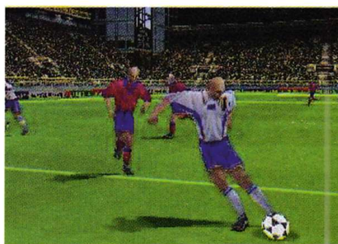
Вкарването на голове *Винаги е било смисълът на играта FIFA. Последната версия съвсем не прави изключение*

НЕ ПРОПУСКАЙ ДА ВИДИШ
Как играчите сменят посоката си на движение



За първи път в подобна игра за Play Station само с натискането на един бутон играчът ти бързо ще сменя посоката си на движение и ще може да избягва връхлитащия защитник. Разработчиците на FIFA 2001 смятат, че тази новост ще запази хегемонията на поредицата на пазара. Ще видим, ще видим...





Като на живо! *Великолепни графики и впечатляващи детайли, но дали това е достатъчно?*

АНАЛИЗ

ПОПАДЕНИЯ
- ✔ Лицензирани клубове и играчи
- ✔ Изпадане и влизане на отбори
- ✔ Движението на играчите

ПРОПУСКИ
- ✘ Успешна, но остаряла машина
- ✘ Поредното заглавие FIFA
- ✘ Козметични промени

ПРОГНОЗА: Шампион

Вечният победител! Много от необходимите промени са направени и така играта определено има шансове да спечели сърцата на публиката.

ISS 2000

ПЪЛНА ПОДМЯНА НА ЕКИПА, И ТО ТОЧНО ПРЕДИ ЗАПОЧВАНЕТО НА НОВИЯ СЕЗОН?!

Шанс за детрониране на *FIFA 2000*

8/1 – Избираш си отбор и веднага започваш мачовете, като вече играта се е сдобила и с лиценз







Подготви се за мача *В ISS 2000 можеш предварително да решиш колко щастливи ще бъдат играчите ти, както и да избираш от дълъг списък с отбори, включващ дори Ковънтри от времето, когато отборът беше воден от Джими Хил.*

ЗАД КУЛИСИТЕ

Предшествениците

Предишното заглавие от поредицата *ISS* беше създадено от КСЕТ – разположеното в Токио студио под шапката на Konami – и беше безспорно най-добрата футболна игра, създавана някога. Тя си беше завоювала правото да е нещо като еталон, поне що се отнася да самото развитие на мачовете и продължителността им и заради продадените бройки от играта. Въпреки негативните коментари и липсата на лиценз *Evolution* създаваше играчи с богат набор от движения и избягваше обичайната нелепост с „техниката за отбелязване на голове", която ти гарантира точен удар във вратата. И въпреки всичко *ISS 2000* не е продължение, поне не на игра, която е била за PlayStation. Всъщност тя е резултат от преориентирането на KCEO от популярната, но ограничена версия на играта за N64 към по-перспективната конзола. За щастие на феновете на *Pro Evolution* няма да им се налага да започват играта от централния кръг на терена, защото се очаква, че през март 2001 ще бъде пуснато и продължението *Pro Evolution 2* (върни се на страница 9).

САМО ФАКТИ

Издател: Konami

Разработена от: KSEO

Брой на играчи: От един до четири

Премиера: Ноември

Промените

Ако се започне от разработването на играта, промените в нея далеч не са само козметични. *ISS 2000* наблягa много повече от който и да е от предшествениците си на аркадната страна и в нея е заложен следният принцип – избираш си отбор и започваш да играеш. Преди да започне мачът, трябва само да определиш колко щастливи ще бъдат играчите ти и какви ще бъдат способностите им, вместо да се опитваш да влияеш прекалено на жребия, който ти е отредила съдбата. Тревожно е обаче, че новата *ISS* подозрително наподобява предишните отрочета на КСЕТ от поредицата.

Звездите

За щастие предишните странни звуци, които издаваха играчите и от които можеше да ти се изправи косата, са останали в миналото – да се надяваме завинаги! За създаването на анимацията КСЕТ са използвали видеозаписи с мачове от японския шампионат. Така че играчите ще имат физическа прилика и имена на звезди, които все още не са толкова популярни, а и тепърва трябва ще трябва да доказват качествата си. Хммм....

И още

И сега – най-после е време за добрата новина! След като *Pro Evolution* се провали така грандиозно в опита си да достигне по продажби *FIFA*, Konami предпочете да ползва авторитета, който би осигурил един лиценз, и да използва в играта истинските имена и физическата прилика с реално съществуващи играчи. Това е брак по сметка, целящ единствено да повиши продажбите. И освен всичките надежди, които му се възлагат, той ще причини преждевременен и трагичен край на набиращите скорост кариери на младите звезди Майкъл Оуен и Райън Гигс.





НЕ ПРОПУСКАЙ ДА ВИДИШ

Магически дрибъл



За съжаление в крайна сметка европейската версия няма да включва елемента RPG, който е част от японската версия на играта. Така че не изпускай възможността за финтове, които можеш да правиш с джойстика. Със съвсем обикновени движения ще накараш своя играч да направи хипнотизиращ дрибъл, който ще остави защитника с отворена уста.





Аркаден екшън. *Дивата борба за голове измества тактическите ходове*

АНАЛИЗ

ПОПАДЕНИЯ

- ✓ Най-накрая – лиценз!
- ✓ Играе се лесно
- ✓ Аркаден тип игра

ПРОПУСКИ

- ✗ Под класата на името Pro Evolution
- ✗ Пренебрегната е тактиката
- ✗ Нищо, което да не сме виждали и преди

ПРОГНОЗА: Златната среда

Лицензът вероятно ще разкрие нови възможности, но качеството на играта сваля цялата поредица до нивото на много други заглавия, които могат да се намерят на пазара. Евентуален претендент, но шансовете му в края на надпреварата да се окичи с лавровия венец не са големи.

THIS IS FOOTBALL 2



ГОЛЕМИЯТ БРОЙ СЪСТЕЗАТЕЛИ И ОТБОРИ НЕ СА ГАРАНЦИЯ ЗА УСПЕХ, НО ВСЕ ПАК СА ЕДНО ДОБРО НАЧАЛО

Шансове за детрониране на *FIFA 2000* – **9/1**



САМО ФАКТИ

Издател: SCEE

Разработена от: In-house

Брой на играчи: От един до осем

Премиера: Ноември



Шампионати
Има толкова много лиги и купи, за които да се бориш, че можеш да се пенсионираш, играейки тази игра (в близките 50 години)



НЕ ПРОПУСКАЙ ДА ВИДИШ
Отборите от миналото



This is Football 2 ти предоставя възможност да играеш с автентични отбори от 50-те, 60-те и 70-те години, в които на всичкото отгоре играчите са с истинските си имена.

ЗАД КУЛИСИТЕ

Предшествениците
Всичко около *This is Football* беше перфектно с изключение на начина, по който протичаха мачовете. Движенията бяха мудни и освен това системата за контрол на играчите като цяло не беше замислена по най-добрия начин. Около заглавието непрекъснато изникваха нови гафове и може да се каже, че самата игра благоприятстваше увеличаването на броя им.

Промените
Богатият избор от състезания и отбори в първата част сега е разширен още повече. Можеш да се състезаваш в един от многото турнири при различни нива на трудност и в успех при по-сложните да се добереш до състезания, които са само за майстори. Темпото, с което се развива играта, сега е по-нормално и твоите противници вече няма да изглеждат толкова глупаво. Има и детска лига, която е за по-неопитните. Естествено няма да изпаднеш в дива радост, ако станеш шампион в нея.

Звездите
За създаването на графиката разработчиците от SCEE са правили видеозаписи на футболистите от *Астън Вила*. „Представяте ли си каква гледка бяха тези футболни звезди, висящи от две седмици в студиото!" – възкликва Доминик Кахалин, дизайнер на игри.

И още
Много терени, много играчи и толкова много нелицензирани купи и лиги, които няма начин да бъдат объркани с прототипите си в реалния живот! Чак пък такова многообразие...

АНАЛИЗ

ПОПАДЕНИЯ
- ✔ Много състезания
- ✔ Четири нива
- ✔ Подобрено управление и развитие на мачовете

ПРОПУСКИ
- ✘ Не е интуитивна
- ✘ Начинът, по който се наблюдават някои ситуации
- ✘ Понякога мачовете напомнят флипер

ПРОГНОЗА: Ще отпадне още в началото
Играта вече се утвърди като заслужаваща внимание най-вече заради изобилието от турнири. Подобрението на отделен аспект обаче не гарантира крайната победа. Няма начин, щом Анди Коул се казва Анди Хънт.

EUROPEAN SUPER LEAGUE

ВЪПРЕКИ ЧЕ ПРЕТЕНЦИИТЕ Й НЕ СА ГОЛЕМИ, ТОЧНО ТАЗИ ИГРА МОЖЕ ДА ПОДНЕСЕ ИЗНЕНАДАТА



Шанс за детрониране на *FIFA 2000* – **12/1**



САМО ФАКТИ

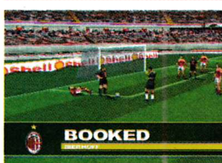
Издател: Virgin Interactive

Разработена от: Crimson

Брой на играчи: От един до четире

Премиера: Ноември





Аякс *се присъединява към другите грандове в една игра, стремяща се да наподобява Шампионската лига*

НЕ ПРОПУСКАЙ ДА ВИДИШ
Радостта след головете



В ELS виждаме може би най-странния начин за отдаване на почит към Пол Мързън. След като отбележиш гол, сякаш целият отбор се побърква колективно и всички започват да се въртят и подскачат, имитирайки начина, по който изразява радостта си звездата на Вила.

ЗАД КУЛИСИТЕ

Предшествениците
European Super League е всъщност неофициалният наследник на *Viva Football* (PSM42 7/10). Въпреки няколкото оригинални идеи в тази игра, не съвсем прецизното управление и обикновената графична машина разваляха цялостното впечатление. Нейната доказана сложност в никакъв случай не беше гаранция, че играенето ще доставя удоволствие.

Промените
От Virgin отговориха на критиките, насочени към *Viva Football*, с няколко подобрения на управлението в аркадната част, които насочват, но в никакъв случай не разглезват новаците в играта. Има също и набор от по-усъвършенствани опции за управление, които ти позволяват значително да подобриш играта си и да намалиш риска от грешки.

Звездите
Вместо някои от най-големите звезди, Virgin са избрали за модели, по които да проектират движенията, по-непретенциозните играчи на третодивизионния клуб от северен Лондон *Барнет*. Клубът стана известен в последните години главно с това, че негов спонсор е мъжкото списание *Loaded*.

И още
Засега от Virgin са подписали с 13 от най-големите европейски отбори, включително *Ливърпул*, *Милан* и *Аякс*. В момента се водят преговори с други три европейски гранда.

АНАЛИЗ

ПОПАДЕНИЯ
- ✔ Лицензирани отбори и играчи
- ✔ Добри опции за трудност
- ✔ Долавя тенденциите в европейския футбол

ПРОПУСКИ
- ✘ Липсва и тактическа задълбоченост
- ✘ Няма официално откриване на турнира
- ✘ Малките клубове са пренебрегнати

ПРОГНОЗА: В зоната на участващите в европейските турнири
Откъде пък се пръкна тази игра? European Super League може да се превърне в изненадата на сезона.

UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2000/01



ЩЕ УСПЕЯТ ЛИ ОТ SILICON DREAMS ДА ОСЪЩЕСТВЯТ ЗАШЕМЕТЯВАЩ ХЕТТРИК?

Шанс за детрониране на *FIFA 2000* – **10/1**



САМО ФАКТИ

Издател: Take Two Interactive

Разработена от: Silicon Dreams

Брой на играчи: От един до четири

Премиера: Ноември



***Пти и Овермарс** носят екипа на Барса за сезон 2000/01 в Шампионската лига*



НЕ ПРОПУСКАЙ ДА ВИДИШ

Отборите от миналото



За разлика от другите подобни игри, когато твоят играч получи картон и след като го активираш, над главата му се появява малък жълт знак. Това ти напомня да обуздаваш агресивните му изблици.

ЗАД КУЛИСИТЕ

Предшествениците

Двете предишни версии на *UEFA Champions League* (издадени от Edios) бяха оценени с 9 по десетобалната система. Само преди няколко месеца *UEFA* предизвика възхищение сред запалянковците със системата си за инстинктивен контрол, която показа колко далеч е стигнал изкуствения интелект.

Новите неща

С порой от светкавици, със съответния грохот от скандиранията на запалянковците и с прекрасно изглеждащите стадиони *UEFA 2000/01* се опитва да пресъздаде атмосферата, царяща по големите европейски терени. С играчите, покриващи целия терен, изкуственият интелект прави поредната си крачка. Опитай се да подадеш напред, осланяйки се само на предположението, че твоят нападател ще се окаже на пътя на топката и ти няма да пуснеш неадресиран пас или пък че противникът ще пресече паса и ще го върне 40 ярда назад към най-близкия си съотборник. Вместо това твоят играч ще заеме позиция за подаване, но ще задържи топката, така че ти в крайна сметка няма да я загубиш. Гениално хрумване!

Звездите

Безспорно най-блестящите футболни величия. За радост на запалянкото екипът от разработчици е запечатал физиката и движенията на най-добрите футболисти в момента.

И още

Лицензът от Шампионската лига осигурява истинските стадиони и всички играчи и клубове, които можеш да си пожелаеш.

АНАЛИЗ

ПОПАДЕНИЯ	ПРОПУСКИ
✔ Просто управление	✘ Прекалено лесно се получават картони
✔ Безценен лиценз	✘ Прекалено много падания
✔ Приятна атмосфера	✘ Лицензът поставя и ограничения

ПРОГНОЗА: Постепенно догонва водача

Простият стил и лицензът със сигурност ще осигурят на играта място сред лидерите. Тя ще спечели много нови фенове, без да очарова безкрайно.

DREAM TEAM

ВСЕКИ ГЕЙМЪР МЕЧТАЕ ДА ОТПИЕ ОТ СВЕЩЕНИЯ ГРААЛ – ПЕРФЕКТНАТА ФУТБОЛНА ИГРА. НО КАК ЩЕ ИЗГЛЕЖДА ТЯ КАКВО ЩЕ БЪДЕ ЧУВСТВОТО, КОГАТО ИГРАЕШ?



ISS Evolution *достигна ново равнище на футболните симулации. Трудно ще я свалят от върха*

Никакво потапяне изцяло в измисления свят на фантазиите с игнориране ограниченията на технологията, а следване на списък от качества, които трябва да притежава перфектната игра. И все пак кой може да бъде измамен? Как да се създаде игра, която да се покрива напълно с най-великия спорт на планетата?

Всъщност има една игра, която пресъздава по-точно от която и да е друга въодушевлението от футбола, като си остава в същото време една обикновена видеоигра. Златният диск, за който става въпрос, е *ISS Pro Evolution*, който има и своите несъвършенства и понякога те кара да излизаш от кожата си, но в крайна сметка си остава шедьовър.

Всеки опит за създаване на перфектната футболна игра трябва да вземе за основа *Pro Evolution*, но какво да се направи по-нататък за реализиране на мечтата?

Най-напред ще бъдат изхвърлени на боклука коментарите и бавната, овехтяла и тероризираща слуха музика на *ISS* и ще бъдат заменени от подобрена версия на коментарите на *FIFA*, от които пък ще бъде изключен „монотонният" Джон Мотсън. След това трябва да се прибави звукът на FA Cup, ремиксиран от Уил Смит (е, може да минем и без това последното).

От *FIFA 2001* ще се вземе системата за влизане и изпадане на отбори, както и напълно лицензираните турнири, а от *This Is Football* – едновременната борба в няколко турнира. Не трябва да се пропуска и мениджърският елемент, който ти дава възможност да купуваш и продаваш играчи, отчитането на контузиите, получени по време на мача – все достойнства на *LMA Manager*.

А сега за идеите, които досега никой не е реализирал. Ще има капитан на отбора, който ще е упълномощен да взема някои решения, като например изкарване на топката в тъч, когато на терена има контузен играч, и създаване на изкуствени засади. Ще имаш възможност – когато искаш да обстрелваш пряко вратата – да разчистваш струпванията от твои играчи. Трябва да може да се работи върху изпълняването на свободни удари на тренировка и те да започват след натискането на определен бутон.

Засега също така нито една игра не е успяла да предаде ролята на публиката в мачовете, а и това трябва да се включи в идеалната игра. Като се има предвид точното предаване на стадионите (най-добра в това отношение е *FIFA*, но и другите игри са на ниво), би било добре да чуем и истински песни, с които запалянковците подкрепят любимците си. Публиката трябва да освирква отборите, които не се развиват, а също и отборите, играещи лош футбол на свой терен. Част от запалянковците може да се втурват към игрището при отбелязване на гол.

Докато чакаш обаче да се появи тази златна игра, продължавай да си пускаш любимия диск с *ISS Pro Evolution*.



Алгоритъм

- Лицензът на *FIFA*
- Броят на турнирите от *TIF2*
- Разнообразните възможности при мачовете от *ISS Pro Evolution*
- Мениджърските опции на *LMA Manager*
- Съвсем различно значение на свободните удари
- Публика, участваща в мача
- *Нюкясъл* – шампион на Европа

REVIEWS



Страница 52: Dave Mirra's Freestyle BMX



Страница 54: Formula One 2000



Страница 56: Jeremy McGrath Supercross 2000



Страница 56: Wacky Races

ХИТЪТ



Стегнат сюжет, бесен екшън, зашеметяващи звукови ефекти и музика, впечатляваща графика – несравнимо!

ОЦЕНКИТЕ

10 Рядко получавана оценка. Всичко в играта трябва да е перфектно.

9 Софтуер на отлично ниво. Играта се препоръчва горещо.

8 Много, много добра. Прибави я към колекцията си, ако не е късно.

7 Добра игра, но с някои дразнещи неточности. Все пак си заслужава да я купиш.

6 Задай си въпроса: Защо са направили всичко това? Има малко добри попадения.

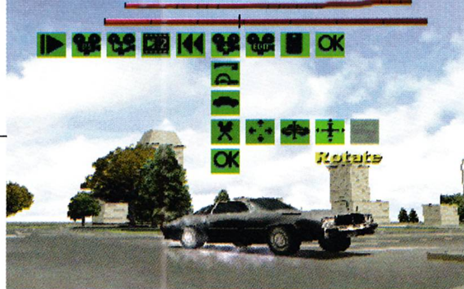
5 Средна ръка. Не се отличава с оригиналност. Помисли си, преди да я купиш.

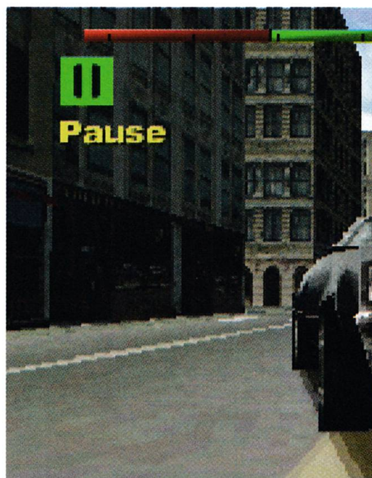
4 Под средното ниво. Вероятно има сериозни недостатъци.

3 Изглежда доста зле. Струва си да я вземеш под наем само за един ден.

2 Не става за нищо! Ниско техническо ниво, няма да се търси от геймърите.

1 Без никакви достойнства! Ще ти скъса нервите. Избягвай такива игри!





Възможността да си сглобиш собствено филмче чрез режима Film Director вече е по-сериозна





Епизодите между нивата (илюстрацията вляво) са подобрени и придават на играта много по-силно усещане за стегнат сюжет

ТАНЕР СЕ ЗАВРЪЩА – ЗАД КОРМИЛОТО И ПО УЛИЦИТЕ...



Driver 2

Танер може да спре, да излезе от колата и да подкара





САМО ФАКТИ:

ИЗДАТЕЛ	Infogrames
РАЗРАБОТЕНА ОТ	Reflections
ВЪЗРАСТОВИ ОГРАНИЧЕНИЯ	От 15 години нагоре
БРОЙ НА ИГРАЧИТЕ	Един или двама

Току-що си купил *TOCA WTC* и все още не си разучил *GT2*, заменил си *Wipeout* за *Wipeout 3 Special Edition* и си прекарал много вечери в игра в мрежа на *Speed Freaks*. Може би все още се наслаждаваш на анимационния чар на *Grand Theft Auto 2*... За какво ще ти е тогава още една автомобилна игра?

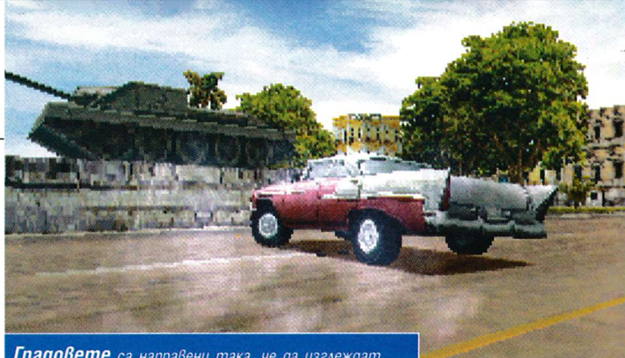
Съвсем просто е – в зората на новото поколение конзоли ти е нужна позната обстановка, а *Driver 2* е основната връзка между PS1 и 2. Играта изтласква старите си сиви пътища до абсолютните граници на съвършенството и в същото време предлага на геймърите да надникнат в нова ера на сложни ултракинематични игри, обещани от подобните на *Dropship* и *Metal Gear Solid 2*. Игри, които се стремят да бъдат филми, а не игри, вдъхновени от други игри.

Първата *Driver* те запозна с Танер – ченге под прикритие, което успява да се внедри в подземния свят, за да стане шофьор при „лошите". Той обаче изглеждаше по-скоро като неясен шифър на зареждащия екран, появявайки се смътно в няколкото недоизпипани епизода между нивата. Самият ред на мисиите беше хаотичен, а звуковите покрития – сведени до мънкане.

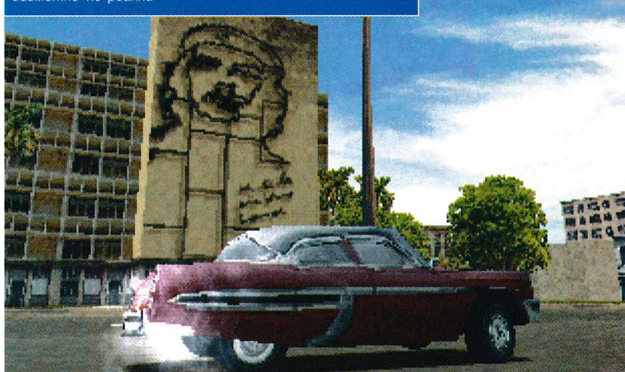
Но всичко това вече е различно. Сюжетът е изключително стегнат и поддържа индивидуалните мисии. Балансът на силите между американски престъпен бос и негов партньор от Бразилия е застрашен, след като счетоводителят на американеца провали сделка с бразилския престъпник. Танер и новият му партньор Тобиас Джоунс (озвучен нелошо от Антонио Фаргас) се заемат да проследят счетоводителя и да сведат до минимум риска от избухване на междуконтинентална нарковойна. В продължението действието, което в първата игра бе ограничено до няколко стандартни американски фона, се прехвърля от космополитния Чикаго – през Хавана и Рио – до изкусителния стар Вегас. В името на достоверността Reflections подробно са документирали в снимки всеки град. Докато намесата в играта е по-скоро козметична (различни полицейски сирени и тактики), местностите са типична илюстрация за на-

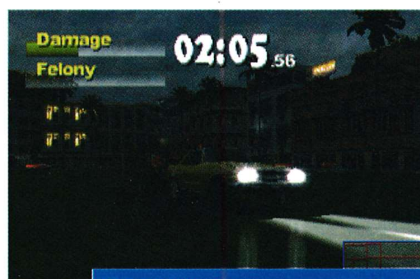


Криволичещи пътища. Има опасност да обикаляш в кръг, ако натискаш твърде силно педала на газта

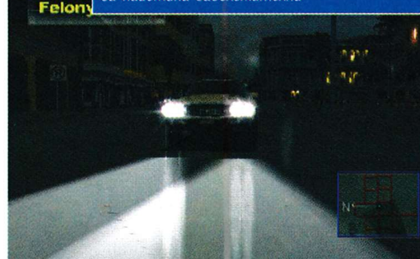


Градовете *са направени така, че да изглеждат възможно по-реални*





Под дъжда. *Ефектите на дъжд в Driver 2 са наистина забележителни*









Новите *превозни средства, които можеш да използваш, са идеална възможност за пресъздаване на филмови епизоди*

КОЕТО И ДА Е ПРЕВОЗНО СРЕДСТВО

чина, по който продължението се опитва да изглежда по-автентично и привлекателно. Играта е по-задълбочена, успява да погълне геймъра, да го накара да завърши мисията, за да разбере как ще повлияе тя на сюжета и къде ще го отведе следващата задача.

Голямо внимание е отделено на детайлите. Това е още един плюс за играта, който ще бъде оценен високо от всеки, посетил въпросните градове (във Вегас ще видиш известни хотели, в Рио – рибарски колиби и планински пътища, а Хавана е представена прекрасно в залязващия й комунистически блясък). А колкото до самите мисии, създателите на играта се опитват в известна степен да завършат еволюцията към 3D, започнала в *GTA*. В случай че не го преследват, Танер може да спре, да излезе от колата и да подкара което и да е превозно средство. Без да превръща това в примамка, Reflections брилянтно вкарва тази опция в играта, като в същото време я оставя достатъчно ограничена, за да не изчезне тръпката от нея.

Някои мисии изискват от Танер да изпълнява задачи, като се движи пеша, докато в други дебне в склад или на паркинг. Всички мисии обаче са характерни с разнообразните превозни средства, които предлагат. Вече можеш да се движиш по пътищата с камион, автобус, пикап, линейка, пожарна или полицейска кола, всяка от които – с различен звук на двигателя, подвижност, издръжливост и сила на удара. И макар да изглежда прекалено детайлно, това определено ти дава допълнителни възможности да изпълниш съответната мисия. Можеш например да се насочиш към целта с нещо остро, но уязвимо при чупене или сблъсък, или пък да скочиш в стабилния камион за смет, за да обмислиш спокойно следващия си ход, докато полицейските автомобили се блъскат в задната част на боклукчийската кола.

Докато градовете в *Driver* представляваха абсолютно стандартна разширена мрежа от кръстопътища, в *Driver 2* ще откриеш криволичещи улици, хлъзгави участъци, рампи и тунели. Винаги можеш да използваш за навигатор голямата черна стрелка ➤



Което ще рече, че е по-вероятно да съсипеш колата си

КАК ДА... ПРЕСЛЕДВАШ ВЛАКА



В третата мисия задачата ти е да караш бясно под високо издигнатите релси на влак, за да го догониш...



Заеми стартова позиция под релсите. Излез от центъра и завий наляво. Вдясно има доста голям скипов подемник и ако останеш където си, купчините пясък ще се стоварят върху теб. Ако пък се удариш в тях под лош ъгъл, ще преобърнеш колата.



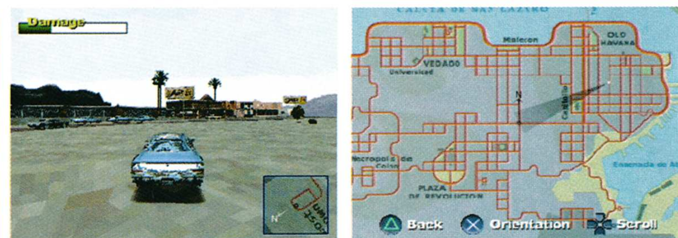
Следвай влака с помощта на миникартата в долния десен ъгъл на екрана, която ти показва точното му местонахождение. Използвай безлюдните улици или клаксона на колата, за да разгонваш пешеходците – една неразумна маневра вероятно ще ти струва цялата мисия. Можеш да минаваш и по успоредни улици, но не се отдалечавай много от релсите.



След като си получил инструкции от Джоунс, излез от колата и се качи по стълбата до перона.







Всяка карта е широкомащабна. Това често затруднява мисиите, тъй като ти отнема много време да се ориентираш от единия край на града до другия. Без да налетиш на ченгета...





Катастрофите са неизбежни. Както и камарите от коли, струпани една върху друга



Вече можеш да се движиш по пътищата с камион, автобус, пикап,

Ако тази игра ти харесва, потърси

GRAND THEFT AUTO 2

Не точно от същата класа, но предлага подобна доза беззаконие и безотговорно каране

на миникартата, но подобреният главен екран за навигация в реалистично пресъздадените градове допринася за удоволствието от играта. Ако главният път към целта е обсаден от полицията, имаш възможност да прибегнеш до многото странични пътища, които обикновено са пълни с хитрини и тайни придобивки (например „специални" автомобили в замаскирани гаражи – *Мини*, *Ламборджини*, класически червен Starsky&Hutch и бял *Форд Торино* и др.).

Най-преработен обаче е интерфейсът. Първата игра, в която Танер избираше мисия от менюто на телефона си, сигурно ти се е струвала велика. Лошото обаче беше, че за да видиш всички мисии, трябваше да изиграеш отново всичко. Сега подходът е друг – задачите ти се възлагат една след друга, а за да предприемеш нова мисия, трябва първо да завършиш започнатата. Това означава също, че за разлика от *Driver*, в продължението можеш да избираш завършените мисии и да ги играеш отново, без да се налага да стартираш играта отначало. Преработените епизоди между мисиите са характерни с прекрасната си анимация, отличния дизайн на героите, приличната игра и великолепната оригинална музика. Отново правят впечатление абсолютно изпипаните детайли и свързващите сцени между мисиите, на които обаче се дължи и голяма част от очарованието на играта.

Освен самостоятелния режим на игра Walkthrough, *Driver 2* предлага както индивидуални поднива, така и състезания за двама, които можеш да използваш и като тренировки за подобряване на шофьорските си умения. Играта предлага Quick Chase (*скоростно преследване* – залови противника си и разруши колата му), Quick Getaway (*бързо бягство* – ти си обществен враг номер 1 и ченгетата те гонят из целия град), Gate Racing (*тест за сръчност* – премини без грешка труден пасаж, ограничен с конуси), Trailblazer (отново *тест за сръчност*, само че този път трябва да събориш всички конуси), Checkpoint (*игра за време*, в която трябва да преминеш през пет определени бази) и Survival (*оцеляване* – имаш ограничено време и ти се налага да пазиш колата от поражения възможно най-дълго). Постиженията от режима Single-player можеш да записваш и пазиш в паметта на играта (опция, която ти дава възможност непрекъснато да подобряваш постиженията си). Подигрите за двама са варианти на индивидуалните бонус-игри, плюс фантастичния Capture the Flag (*завоювай флага* – размазваш колата на противника си и му отнемаш флага, след което се изстрелваш обратно към базата, преди той да те е настигнал, размазал и отнел флага). Всички бонусигри са точно толкова забавни, колкото е и главната игра, а режимът Two-player е като сбъднатата мечта.

Играта определено може да се похвали със стил. Всички малки недостатъци от *Driver* са преработени, а нововъведенията (като направената по-лесна за използване опция Film Director и добавените полигони за постигане на по-голяма детайлност) са точно измислени и прекрасно осъществени. Значително усъвършенстван е и графичният дизайн на играта. Създателите са подобрили особеностите, направили *Driver* зашеметяваща, като в продължението са





Завоите *правят нивата по-разнообразни, но ще се забавляваш и ако включиш ръчната спирачка, за да се завъртиш на 180° и да отпрашиш в обратна посока*







Дори небето *е преработено в по-ярки цветове и с реалистични облаци. Виж залеза в Куба (вдясно), почувствай влажния въздух в Хавана!*

линейка, пожарна или полицейска кола...

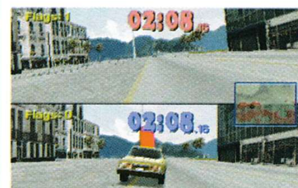
спестили всичко, което би могло да осакати стила на *Driver 2* (включително забавната, но груба церемония в подземния гараж в началото на играта, която трябваше да преминеш, за да получиш достъп до същинската игра).

Чудесно е, че има производител на игри, който посвещава целия си професионализъм на проект за продължение във време, когато повечето такива са пълно разочарование като качество. И макар че връзката игра–филм не е пряка, и за двете важи следното правило: продължението си остава само продължение, ако в него не са преработени всички елементи, направили първото заглавие изключително и само по себе си класика. Спомни си *Терминатор 2*, *Кръстникът 2* или пък *Империята отвръща на удара*. И ги сравни с *Driver 2*.

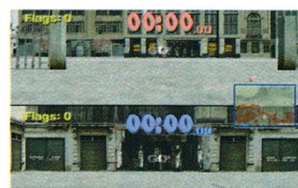


Кристалносиният океан *проблясва примамливо, докато Танер се опитва да кара в Хавана американска таратайка от 50-те*

КАК ДА...
ЗАВОЮВАШ ФЛАГА



Набери скорост още в началото и се опитай да достигнеш по най-краткия път до флага (пулсиращата бяла точка в центъра на миникартата).



Първият, взел флага, излиза като пулсираща червена точка на картата, която трябва да настигнеш. Ако флагът е при теб, трябва да се върнеш в базата по възможно най-краткия и пряк път, като се стараеш да запазиш дистанцията между себе си и играч номер две.



Ако пък не държиш флага – е, поеми ролята си и се опитай да стигнеш до базата на играча с флага преди него. Води се по картата. Когато той излезе на дълга права отсечка, водеща към теб, насочи се право към него.



Ако се блъснете, този, който изтърве флага, веднага се опитва да блокира противника си и да го докара до ръба на лудостта. Не му позволявай да се измъкне толкова лесно. И не бери грижа за стените – щети няма.

ГРАФИКА	Забележителни градове, епизоди между нивата и различни коли. Недостатъците са едва забележими.	9
ГЕЙМПЛЕЙ	Страхотно забавление! Карай като луд във филмите на 70-те години. Вече можеш и да излизаш от колата.	10
ПРОГНОЗА	Бива си я играта! Разнообразие на опции и различни режими на игра.	10

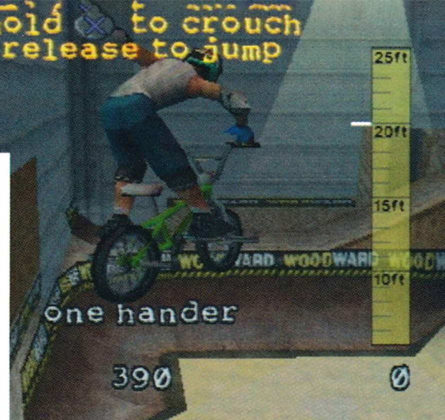
ОБЩА ОЦЕНКА

Стегнат сюжет, бесен екшън, зашеметяващи звукови ефекти и музика, впечатляваща графика (особено хлъзгавите, подгизнали от дъжда нощни пътища), забавни състезания за двама. Несравнимо!

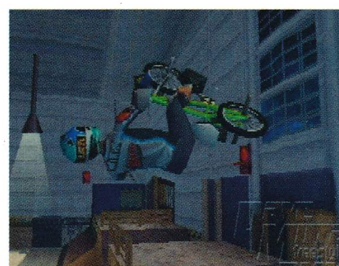
10 от 10 точки











Вертикална реалност. *Зашеметяващите скокове ще заковат на бетона и най-опитния каскадьор от която и да е игра. Освен от играта на Мат Хофман*

ТОВА Е ИГРАТА НА ДЕЙВ, НО ТОЙ ЩЕ ДАДЕ НА ВСЕКИ ВЪЗМОЖНОСТ ДА СЕ ПРОБВА...



Dave Mirra Freestyle BMX

Върхът на надпреварата за двама е режимът BMX, в който целта на всеки

САМО ФАКТИ:

ИЗДАТЕЛ	Acclaim
РАЗРАБОТЕНА ОТ	Z-Axis
ВЪЗРАСТОВИ ОГРАНИЧЕНИЯ	Няма
БРОЙ НА ИГРАЧИТЕ	Един или двама

Съществува нов закон в прегледите на игри за екстремни спортове: трябва да се спомене поне веднъж Тони Хоук. Но за това си има основателна причина. *Tony Hawks Skateboarding* постави началото на жанра за PlayStation, а *Pro Skater 2* пък въведе нови критерии. Така че в случая с *Dave Mirra Freestyle BMX* едва ли има друг избор – как да не споменеш името на Хоук?!

Поводът за това е, че *Freestyle BMX* на Дейв Мира може да бъде сполетяна от участта на *Thrasher Skate And Destroy*, която бързо бе засенчена от *Tony Hawks Skateboarding*. Този път обаче става въпрос за BMX игра, която използва вече тестваното в двете предишни игри на Хоук.

Ще бъде наистина жалко, ако *Dave Mirra* остане недооценена заради по-бляскав съперник, защото играта е наистина много добра – с редица интересни, макар и не уникални действия на често предсказуемите каскадьори.

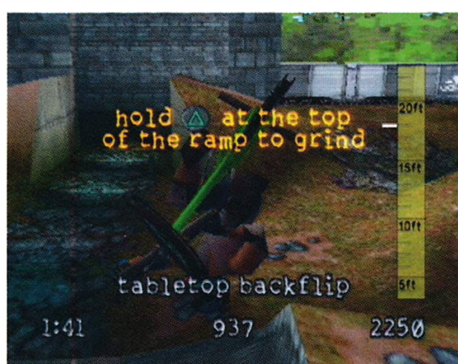
Можеш да избираш между десет професионални състезатели в дисциплината, между които е и шампионът от World Freestyle, а индивидуалните състезания и състезанията за двама са доста стандартни. Върхът на надпреварата за двама е режимът BMX, в който целта на противниците е да повтарят изпълненията на другия. Ако не повториш номера, който противникът ти е показал, се сдобиваш с буква. Щом събереш всички букви от избрана преди началото на състезанието дума, губиш. Жалко!

В главната игра напредваш постепенно в режима Proquest. Започваш като аматьор от дъното на ранглистата и целта ти е да се научиш да изпълняваш колкото може повече трикове. Отначало участваш в състезания за аматьори и след като завършиш успешно този кръг, се включваш и в професионални състезания, които са по-трудни и ти дават възможност да изпълняваш по-сложни трикове, да печелиш нова екипировка и принадлежности, нови спонсори и байк. След като завършиш и професионалния кръг, имаш право да участваш и в така наречените *хардкор* предизвикателства, които обаче не са съществени за напредването на играта, но си заслужава да бъдат гледани повторно. Пък и отключват различни хитрини и тайни.

Крайната цел на режима Prequest е да се класираш за най-тежките професионални турнири и разбира се, да станеш световен шампион. Но тъй като винаги те избутват в различна посока, не успяваш да се насладиш на тръпката от карането, докато преминаваш през различните етапи на играта. Тук получаваш нов байк, там – нови спонсори, но само ако постигнеш точно определени резултати. А една система от кредити или пари в брой би направила играта малко по-приятна.

Както всяко заглавие от този жанр, и това не прави изключение – реалността е изкривена, за да ускори движението на каскадьорите и да намали рисковете от разочарование. Така че тръпката, която ти се предлага, е много по-голяма, а падането по време на каране – толкова трудно, че дори започваш да се чувстваш като грохнал старец. Ако набереш скорост и оставиш байка да се движи свободно, ще отскочиш от стената на почти 90°. Една от особеностите на *Tony Hawk* е кръвта, която тече от раните на състезателя ти, когато падне на земята след опит да изпълни изключително труден номер. В *Dave Mirra* няма такова нещо – просто падаш, ставаш и продължаваш състезанието.







Карането *на байка може да не е съвсем плавно, но пък ще сложиш в джоба си дори най-изобретателния скейтбордист*



Тежки приземявания. *Дори и те не са фатални в Dave Mirra – за щастие напречната греда е добре обезопасена*





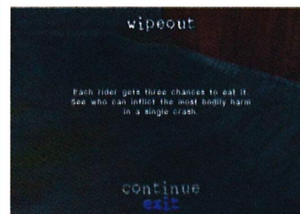
КАК ДА... ХВАНЕШ ВЛАКА В СТИЛ *ДЕЙВ МИРА*



В надпреварата Грийнвил-Вейл ще трябва да се добереш по най-бързия начин до железопътната линия и да заемеш стартова позиция на рампата.



Приготви се, засили се и скочи възможно най-високо.

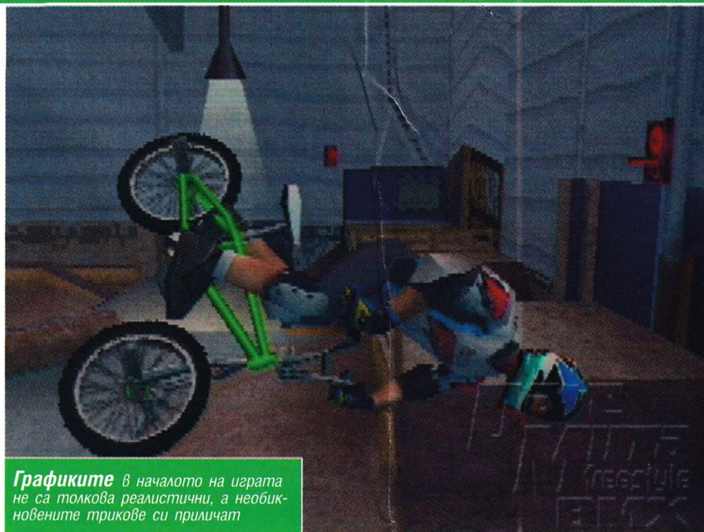


Така ще успееш да се приземиш направо в един от вагоните на минаващия под теб влак.

от противниците е да повтаря изпълненията на другия.

Разбира се, не липсва и чувството на задоволство, след като започнеш да правиш все по-сложни трикове. Това се дължи отчасти на факта, че *Dave Mirra* е нещо повече от аналог на *Tony Hawk* на две колела. След *Pro Skater* ще ти бъде простено, ако решиш, че *Dave Mirra* е отчаян скок към още един екстремен спорт, който може да бъде превърнат във видеоигра. Всъщност играта успешно пресъздава чувството, че караш колело. Физическото натоварване е доста по-тежко, отколкото при борда, а и се чувстваш малко по-отдалечен от терена – нещо, което прави каскадите в играта (повечето от каскадьорите са невероятни BMX професионалисти) възхитително опасни, макар и виртуални.

Без съмнение много геймъри ще чакат премиерата на *Mat Hoffman*, преди да изберат своето BMX заглавие. И докато това решение може да се окаже разумно, Activision ще трябва да поработи доста, за да успее да засенчи *Dave Mirra Freestyle BMX*.



Графиките *в началото на играта не са толкова реалистични, а необикновените трикове си приличат*

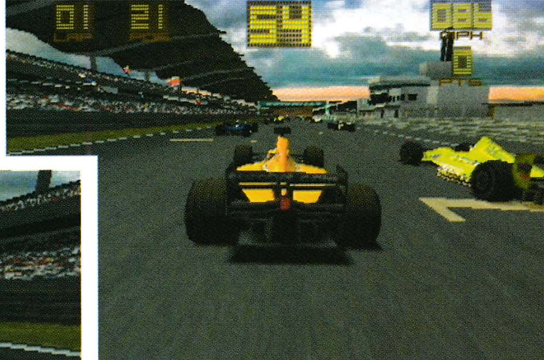
Ако тази игра ти харесва, потърси **TONY HAWK'S PRO SKATER 2**
Ще ти трябват поне два дни, за да я овладееш

ГРАФИКА	Приличен фон, изпипани детайли.	8
ГЕЙМПЛЕЙ	Впечатляващи каскади, които обаче се овладяват трудно.	8
ПРОГНОЗА	Режимът на игра Proquest никак не е лош.	8

ОБЩА ОЦЕНКА
Играта е доста забавна. Режимът на игра Proquest е достатъчно предизвикателен, за да постави *Dave Mirra* сред по-добрите екстремни игри, а байкът наистина се управлява по-трудно от скейтборда.

8 от **10** точки









Гаражът *е един от най-важните елементи за всяка заслужаваща уважение F1 игра. Но досега никой не е успявал да направи опцията Гараж толкова добра*



Кадрите *под различен ъгъл са наистина впечатляващи, но усещането е най-силно, когато седиш зад волана. Тогава и преживяването е най-вълнуващо.*

ЕТО ГО И НОВОТО ПРЕДИЗВИКАТЕЛСТВО НА SONY В ОПИТ ДА ИЗМЕСТИ EA ОТ ЧЕЛНАТА ПОЗИЦИЯ...



Formula One 2000

ТЪЙ КАТО ИГРАТА ЗАЛАГА НА ДОБРЕ БАЛАНСИРАНА КОНТРОЛНА СИСТЕМА,

САМО ФАКТИ:

ИЗДАТЕЛ	SCEE
РАЗРАБОТЕНА ОТ	Studio 33
ВЪЗРАСТОВИ ОГРАНИЧЕНИЯ	Няма
БРОЙ НА ИГРАЧИТЕ	Един или двама

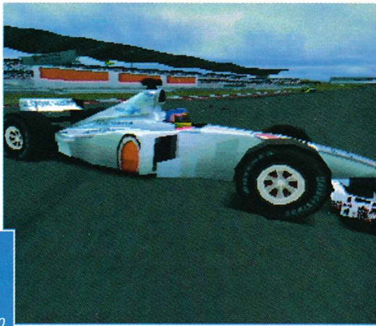
След като FOA (Formula One Association) предостави лиценз за играта *Formula One*, разработчиците все по-яростно се опитват да създадат нещо наистина зашеметяващо. EA, Ubi Soft, Video Game Systems, а сега и SCEE плащат за използването на всички отбори и писти на асоциацията, за включването на Шумахер и на състезанията в Монако... Въпреки това четири одобрени от FOA заглавия вече отпаднаха от класациите заради лошия си геймплей. Най-новото предложение на SCEE е доста добро и наистина заслужава място сред водачите в надпреварата.

Разработена от Studio 33, *Formula One 2000* продължава традицията, започната от успешните игри *Formula One* на Psygnosis. Разработчикът успя да направи чудеса с *Destruction Derby Raw* с помощта на стегнатата контролна система и сега залага на същото и при *Formula One 2000*. Резултатът от тази стратегия е появата на заглавие, което се придържа към основните правила, валидни за поредицата *Formula One*: играта не предлага големи изненади, но пък за сметка на това осигурява добро и стабилно забавление, което ще удовлетвори както любителите на турнири, така и страстните почитатели на F1. Присъстват задължителните емблеми на Siemens и на Tag Heuer, дигитални снимки на състезателите и представяне в стил ITV – и все пак всичко това се приема като сравнително ново при *Formula One 2000*.

Играта включва общо 17 вериги от състезания, което значително допринася за добрия ѝ имидж. Голяма част от вълнението се дължи на противопоставянето събитие-състезание и *Formula One 2000* умело използва това в своя полза. Брилянтните ъгли на камерата „в трето лице" ти дават възможност да се възползваш максимално от скоростта и уменията на всеки от състезателите (макар че познатата гледка от колата и „в първо лице" също е сред алтернативите), а видимите щети по автомобила допринасят за тръпката от състезанието. Играта предлага всички турнири за време, бокс и други малки, но съществени подробности, които определено гарантират добре балансиран геймплей. Състезанията се провеждат при различни атмосферни условия, сред шума от ревяща от възторг тълпа и виковете на Мъри Уокър, подсилващ ентусиазма от играта. *Formula One 2000* успява да улови настроението в разгара на важно състезание, а това определено ѝ дава доста голямо предимство пред останалите заглавия.

Отделните елементи от надпреварата също са изпипани. Както вече демонстрира в *Destruction Derby Raw*, Studio 33 бързо се превръща в синоним на изключително детайлни и приятни за игра състезания. Отначало колите от *Formula One 2000* изглеждат ужасно тежки и сякаш леко се разминават с реалната стабилност на истинските машини, струващи милиони. Всъщност обаче играта е забележително бърза, а действителните писти помагат на Култард да елиминира чувството за пързаляне, характерно за много от предложенията в жанра. Резултатът се изразява във все по-реалното усещане, че владееш колата – всъщност започваш да се чувстваш така, сякаш наистина си вътре в нея, което е и една от целите на създателите на играта. Контролната система функционира безотказно и в режима Grand Prix, и при по-незначителните състезания, предлагайки изчерпателно меню от опции. Един от недостатъците на играта обаче е, че различните атмосферни условия изглежда не оказват въздействие върху овладяването на колата





Екранът *не е претрупан. Получаваш минимума необходима информация, за да развиеш нужната скорост, да заемеш позиция и да събереш достатъчно точки, без да отклоняваш вниманието си от действието*







Такъв пейзаж *в игра за F1? Дръж под око тези облаци и внимавай, защото небето може всеки момент да се стовари върху теб.*

КАК ДА... ИЗПОЛЗВАШ БОКСА

За да извлечеш максимума от *Formula One 2000*, трябва да възстановяваш щетите по колата си и от време на време да презареждаш с гориво. А това става в бокса...



Когато влезеш в бокса, намали скоростта и над волана ще се появят различни иконки. Трябва да действаш бързо, за да не изгубиш преднината си.



Можеш да сменяш гумите и да решаваш колко гориво да заредиш в резервоара. Тук се извършва и ремонт на основните части на колата.



След време тази изобретателна система намалява престоя ти в бокса до десет секунди – точно като на живо.

ВСИЧКО ОСТАНАЛО САМÒ СИ ИДВА НА МЯСТОТО

за разлика от неравностите по пистата и случайните отклонения от нея...

Така че въпросът е следният: успява ли играта да измести *F1 Championship Season 2000* на EA от челното място? Според статистиката във Великобритания – да. *Formula One 2000* може и да не предлага невероятните визуални ефекти, с които може да се похвали предложението на EA, но пък за сметка на това залага на добре балансирана контролна система, всичко останало самò отива на мястото си. Разнообразните компоненти на геймплея гарантират невероятно F1 преживяване, а чувството, че изпреварваш всички останали на тесен завой, докато гласът на Мъри Уокър буквално пръска тъпанчетата ти, е просто неповторимо. В жанр, в който съществените разлики между автосъстезанията за PlayStation са толкова малко, *Formula One 2000* заема водеща позиция, било то и с милиметри пред останалите.



Състезанията за двама *на разделен екран са доста добри, но определено не са толкова запленяващи, колкото е режимът Single-player*

Ако тази игра ти харесва, потърси F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000

Няма да останеш разочарован от това, което EA ти предлага

ГРАФИКА	Цветовете са еднообразни, но нивата са изключително детайлни.	8
ГЕЙМПЛЕЙ	Добре премислен – практиката може да го направи перфектен.	8
ПРОГНОЗА	Разнообразните опции ще те очароват.	8

ОБЩА ОЦЕНКА

Formula One 2000 пресъздава чувството от реалните състезания на F1, без да се приема прекалено сериозно. Играта предлага стабилна и умело реализирана контролна система, а допълнителните опции я правят сериозен претендент за първото място.

8 от 10 точки







***Чудесна графика**, калпав геймплей. Надпреварата в града може да се нарече добро ниво, само дето ще се изгубиш безнадеждно, като сбъркаш пътя...*



Wacky Races

САМО ФАКТИ:

ИЗДАТЕЛ	Infogrames
РАЗРАБОТЕНА ОТ	Infogrames
ВЪЗРАСТОВИ ОГРАНИЧЕНИЯ	Няма
БРОЙ НА ИГРАЧИТЕ	Един или двама

Дори и да не знаеш какво означава *wacky*, бързо ще се досетиш. Обаче за да разбереш за каква игра става дума, просто трябва да заместиш „смахнат" от заглавието с „дразнещ" и... истината излиза наяве. След като целта е победа „на всяка цена", защо просто да гониш първото място?! По пътя можеш и да размазваш, смразяваш, унищожаваш съперниците си.

Какво е дразнещото дотук ли? Стимулаторите, които обикновено са нещо допълнително в игрите, всъщност определят дали ще спечелиш, или не. Не можеш да залагаш на качествата си на състезател, защото противникът ти е готов да изстрелва ракета след ракета срещу теб. Много пъти наоколо ще прехвърчат какви ли не превозни средства, които ще изпробват целия си оръжеен арсенал върху теб, ползвайки те за опитна мишка. Освен това играта си има и други недостатъци, които ще ти създават главоболия. Ще те дразнят камарите дървета или тухлите, които твоят противник стоварва на пътя ти. Има и други подобни ефекти, които биха могли да минат за комедийни, ако не бяха толкова досадни.



Иначе играта предлага приличен брой разнообразни превозни средства, няколко режима – Single, Battle, Wacky Races Championship. А и някои от стимулаторите са си направо забавни – като големите прилепски крила, които... Виж сам кога и как се появяват.

ГРАФИКА	Нелоша, със симпатична анимация.	7
ГЕЙМПЛЕЙ	Върни се, *Crash*, липсваш ни!	3
ПРОГНОЗА	Може и да ти хареса, ако си... търпелив като вол.	4

ОБЩА ОЦЕНКА

Анимационно състезание, което можеше да бъде прилично, ако не беше толкова дразнещо. И както обикновено, интересната графика не може да компенсира многото пробойни в геймплея.

4 от **10** точки



Jeremy McGrath Supercross 2000

САМО ФАКТИ:

ИЗДАТЕЛ	Acclaim
РАЗРАБОТЕНА ОТ	Acclaim
ВЪЗРАСТОВИ ОГРАНИЧЕНИЯ	Няма
БРОЙ НА ИГРАЧИТЕ	Един или двама

Велосипедите имат няколко достойнства, с които превъзхождат автомобилите. Например без проблем се измъкват от задръстванията, превръщащи пътуването с лека кола в истински ужас. Освен това ако някой иска да си строши главата, много по-лесно може да постигне желания резултат на колело, отколкото яздейки кон. Вероятно това обяснява защо хората смятат надпреварата с байкове за невероятно вълнуваща, както и защо напоследък така нарасна броят на игрите с велосипедни състезания.

Точно такава игра е *Jeremy McGrath Super Cross 2000*. Според замисъла на създателите това заглавие стига до теб, рекламирайки звезди от кръга на реалните състезатели. Истината обаче е, че те не са най-прочутите професионалисти от бранша, и заради това ще се зарадваш на опцията собственоръчно да си създадеш играч. Как ли – ами можеш да смениш името и екипа на някой от героите. А пък в режим Track Editor можеш променяш пистите по свой вкус. Имаш две възможности за игра – Arcade и Season. Вторият режим очевидно предлага по-дълга игра чрез трите си вида състезания, обаче ще е нужно да положиш доста усилия, за да играеш на най-последните писти. Доста по-сполучливо можеш да се възползваш от турнирния режим. Тогава защо изобщо да си късаш нервите с игра в Season? Колкото и да заслужава уважение стремежът да се създаде истинска състезателна игра, фактът си е факт – *Jeremy McGrath Super Cross 2000* изглежда зле.



*В **Jeremy McGrath** Super Cross 2000 можеш да променяш състезателя си и пистите както ти се харесва*

ГРАФИКА	Бива я, когато... играта е спряна.	4
ГЕЙМПЛЕЙ	Досаден – никакво вдъхновение.	3
ПРОГНОЗА	Режимът Arcade слага в малкото си джобче Season.	4

ОБЩА ОЦЕНКА

Jeremy McGrath трудно става за игра. Липсва ѝ оригиналност и не може да запали ентусиазма ти. Няма да загубиш много, ако я пропуснеш.

4 от **10** точки

ПОГЛЕД НАЗАД

РАЗРОВИ СЕ ИЗ ПО-СТАРИТЕ ЗАГЛАВИЯ И ЩЕ ОТКРИЕШ, ЧЕ С НЯКОИ ОТ ТЯХ МОЖЕШ ХУБАВО И ДЪЛГО ДА СЕ ЗАБАВЛЯВАШ...

Tomb Raider



Ето откъде започна всичко – първата и, според някои - най-добрата от поредицата.

ИЗДАТЕЛ **Eidos**

Спомняш ли си тръпката, която премина през тялото ти, когато за първи път откри невероятния подземен сфинкс? Играта направо те побърква! Такава игра заслужава да я имаш завинаги вкъщи и да се връщаш към нея отново и отново...



ОЦЕНКА
Толкова много екшън, събран в един диск – *Tomb Raider* е истинска страст за геймърите!

10 от **10** точки

Warzone 2100



Освен остаряващите, древни, но вечно популярни игри на X-Com има само още една стратегия, която си заслужава да се играе на PlayStation.

ИЗДАТЕЛ **Eidos**

Това твърдение можеше да се нарече вярно, допреди да се намеси *Warzone 2100*. Играта направо побърка геймърите със зашеметяващите си 3D графики и мисии. Имаш възможност дори да си измислиш собствено превозно средство и да играеш в режим mix'n'match с различни оръжия и компоненти.



ОЦЕНКА
Винаги завладяваща и предизвикателна – това е съдбата на *Warzone 2100*.

9 от **10** точки

Alien Trilogy



Стига си се суетял около *Alien Resurrection*! Защо не се срещнеш с предшественичката й? Макар в началото да бе приветствана като впечатляваща конкуренция на *Doom*, *Alien Trilogy* изпадна в забвение.

ИЗДАТЕЛ **Acclaim**

Въпреки това играта е пълна с атмосфера и нововъведения и демонстрира брилянтен дизайн на нивата – дори спрямо днешните високи стандарти. Тя е един успешен опит за трансформиране на филма във видеоигра.



ОЦЕНКА
Графиките не са толкова добри, колкото изглеждаха в началото, но играта все още е трепач.

7 от **10** точки

Bust-A-Move 4



Игрите пъзели или се харесват, или не. Освен това те определено не са сред игрите, които играеш често.

ИЗДАТЕЛ **Acclaim**

Затова ако искаш нещо по-различно от стандартния екшън/приключение, изпробвай *Bust-A-Move 4* и веднага ще се пристрастиш към напрежението, което играта ти предлага. А пък и ще те накара да се връщаш към нея в продължение на месеци.



ОЦЕНКА
Забавно е да играеш сам, но още по-забавно е да играеш с приятел. Пукай балончета, събирай точки...

8 от **10** точки

FA Manager



Заобикаляя непривлекателния интерфейс, остаряла е, но въпреки това може да ти се стори интересна.

ИЗДАТЕЛ **Eidos**

Не можеш да отречеш, че си доста разглезен от усъвършенстваните технологии – на фона на игри от ранга на *LMA Manager*, тези като *FA Manager* изглеждат адски старомодни. Ако си свикнал на по-съвременни игри и търсиш ново предизвикателство, *FA Manager* определено ще те разочарова. Жалко...



ОЦЕНКА
Беше прекрасна игра за времето си. Днес й липсва задълбоченост и детайлност.

5 от **10** точки

Toy Story 2

Платинена игра



Баз Светлинна година е при теб в едно доста забавно приключение със стабилни графики, плавна презентация и някои интересни и необикновени загадки.

ИЗДАТЕЛ **Activision**

Toy Story 2 е едно доста добро приключение, което обаче бледнее на фона на *Crash 3* и *Ape Escape*. Въпреки това играта е забавна, макар че определено не може да се сравнява с игри от ранга на *Spyro 3*.



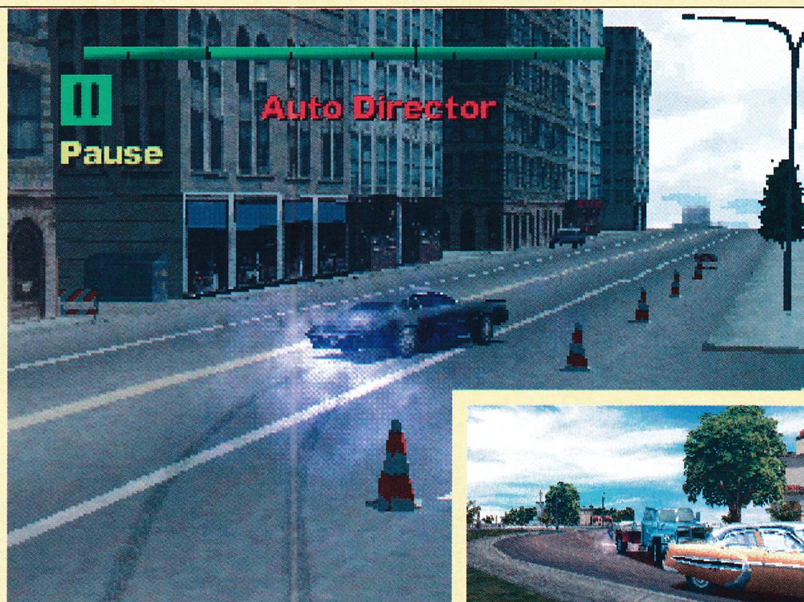
ОЦЕНКА
Стабилна, качествена, приятна за игра, залага на добри звукови ефекти. Но малко старичка...

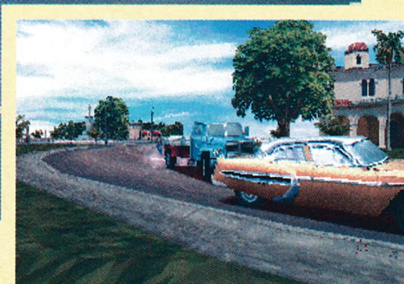
7 от **10** точки

DOWNLOAD

БЛЯСЪК, ЕКСПЛОЗИИ И МНОГО НАСТРОЕНИЕ – ВСИЧКО ТОВА ЩЕ ТИ ДОНЕСЕ НОВИЯТ ДИСК







Махни се от пътя ми! *Направи пробна обиколка с Driver 2. Покарай из Хавана, преди да размажеш колата пред теб*

Този месец дискът се движи между опасността и смъртта. Ще усетиш как се чувства едно ченге под прикритие, което живее на ръба в *Driver 2*, ще почувстваш ударите на Насим в *Prince Naseem Boxing*, ще се изправиш срещу кръвожадни динозаври в *Dino Crisis 2* и ще превземеш света като силен пластмасов войник. Ако всичко това ти звучи твърде страшно, не се бой – ще можеш и да се сгушиш в скута на една от майките в *Alien Resurrection*...

КАК ДА ПОЛЗВАШ ДИСК 2?

Зареди диска и прегледай игрите с ← и →. Натисни ⊗, за да избереш играта, която искаш. След края на някои игри ще трябва да рестартираш конзолата си.

Имаш проблеми с диска?
Тогава се обади на телефон 02/988-01-20 или 988-01-37. Ще получиш компетентна помощ за отстраняване на проблема.

Driver 2

■ **ИЗДАТЕЛ**	Infogrames
■ **ЖАНР**	Автомобилно преследване
■ **ПРОГРАМА**	Демоверсия за игра

Една от най-продаваните игри за PlayStation в Европа се завръща с... кратка премиера на твоята конзола. Новият демодиск ти дава възможност да почувстваш част от напрежението, което предлага играта. Забавлявай се с преследване в Хавана: пред теб е кола от 50-те години. Трябва да я размажеш, но нямаш ограничение на времето, така че... първо можеш да се наслаждаваш на пейзажа.

■ **КОНТРОЛНИ БУТОНИ**

⊗ – Газ
↑↓←→ – Посоки
□ – Спирачка и задна скорост
△ – Ръчна спирачка
○ – Загасване
L1 – Трик
R1 – Клаксон
L2 – Поглед наляво
R2 – Поглед надясно
L2+R2 – Поглед назад
Select – Смяна на ъгъла на камерата
Start – Пауза

■ **ДРУГИ ОСОБЕНОСТИ**

Пълната версия на играта предлага мисии в Хавана, Лас Вегас и Рио, прекрасни завои по улиците и както вече си разбрал... Танер може да излиза от колата!

■ **ДОПЪЛНИТЕЛНА ИНФОРМАЦИЯ**

Виж прегледа на играта на страница 48 (само не се опитвай да намериш номера на шасито!)





Екшън! *Мъжът в сини панталони отново се появява в игра за PlayStation. Ти имаш възможност да караш колата му и да преследваш злодеи. Напред, войнико!*



Мен ли гледаш? *Ела и опитай да ме победиш!*

Action Man
Destruction X

■ ИЗДАТЕЛ	Blitz
■ ЖАНР	Екшън/приключение
■ ПРОГРАМА	Демоверсия за игра

Любимият ти герой е в града и търси, хмммм... екшън. Мисията ти е лесна: намери превозното средство на щабквартирата на Action Man и започни да преследваш доктор Гангрен и злодеите му. Забавлявай се.

■ КОНТРОЛНИ БУТОНИ

- △ – Стрелба
- ⊗ – Газ
- ▢ – Спирачка/задна скорост
- **R1** – Огън с избраното оръжие
- **R2** – Клаксон
- **L1** – Избор на оръжие
- **L2** – Близък план
- ↑ – Газ
- ↓ – Спирачка/задна скорост
- → – Наляво
- ← – Надясно

■ ДРУГИ ОСОБЕНОСТИ

Action Man Destruction X предлага много мисии за спасяване, преследване и гонитби. Злият Доктор Х се е завърнал в града, за да всява ужас, и само герой като теб може да го елиминира. Пълната версия на играта предлага 36 мисии из тъмните заледени улици на Москва, опияняващите квартали на Токио и оживените улици на Метрополис. Ще трябва да разгромяваш мафиоти, да залавяш престъпници, да прекосяваш огнен ад и да спасяваш похитени граждани. За целта разполагаш с различни превозни средства, между които супербайк, сребърен спидер и дори скейтборд.

■ ДОПЪЛНИТЕЛНА ИНФОРМАЦИЯ

Очаквай превю на Action Man в някой от следващите броеве на списанието.

X-Men
Mutant Academy

■ ИЗДАТЕЛ	Activision
■ ЖАНР	Beat'em up
■ ПРОГРАМА	Демоверсия за игра

Имаш уникалния шанс да тренираш под вещото ръководство на доктор Екзейвиър (Dr. Xavier). В тази демоверсия ще можеш да играеш в турнир с Циклопа (Cyclops) или Върколака (Wolverine).

■ КОНТРОЛНИ БУТОНИ

- △ – Удар с юмрук
- ◯ – Удар с юмрук
- ⊗ – Ритник
- ▢ – Ритник
- **R1** – Силен удар с юмрук
- **R2** – Силен ритник
- **L1** – Контраатака
- **L2** – Хвърляне

■ СПЕЦИАЛНИ ДВИЖЕНИЯ

Циклопа

- ↓↓→→ + удар с юмрук = оптична стрелба
- ↓↓←← + удар с юмрук = висока стрелба
- ↓↓←← + ритник = ритник със скок
- ←→ + **R1** – хиперБързина
- ↓↓→→ + **R1 R2** = мощна експлозия

Върколака

- ↓↓→→ + удар с юмрук = забиване на нокти
- ↓↓→→ + **R2** = самурайско съсичане
- ↓↓←← + **R1** = специална доставка

■ ДРУГИ ОСОБЕНОСТИ

В пълната версия на *X-Men Mutant Academy* има режим на игра Academy – получаваш награди, като овладяваш необикновени мутантски умения и те стават твое предимство. Освен това играта предлага турнир и режим на игра за двама.

Incredible Crisis

■ ИЗДАТЕЛ	Virgin
■ ЖАНР	Игра пъзел
■ ПРОГРАМА	Демоверсия за игра

Точно когато си мислиш, че игрите пъзели започват да стават все постранни, се появява нашата демоверсия на *Incredible Crisis.* Боулинговия ад те кара да направиш десет страйка, Асансьора на Страшния съд те издига на смъртоносна височина, а Стречър те изхвърля в най-натовареното движение... на носилка. Зловещо!

■ КОНТРОЛНИ БУТОНИ

Виждат се на екрана.

■ ДРУГИ ОСОБЕНОСТИ

Пълната версия на играта предлага 24 миниигри, във всяка от които злополука сполетява най-безкъсметното японско семейство.



Нещо различно *– изпробвай три от 24-те невероятни, шантави миниигри на Incredible Crisis*

Sno Cross Championship

■ ИЗДАТЕЛ	Crave
■ ЖАНР	Състезание
■ ПРОГРАМА	Демоверсия за игра

В известния зимен курорт Аспен ще се надпреварваш с един от четиримата противници, предложени в пълната версия на играта.

■ КОНТРОЛНИ БУТОНИ

- ⊗ – Газ
- △ – Смяна на гледната точка
- ○ – Трик
- □ – Спирачка
- **R1** – Поглед назад
- ←→↑↓ – Наляво/надясно/навеждане напред и назад

■ ДРУГИ ОСОБЕНОСТИ

Пълната версия на играта предлага няколко режима на игра, между които Championship (шампионат), Time Trial (надпревара за време) и Hill Contest (спускане по хълм). Играта предлага и Track Editor (редактор на пистите).



Опитай се да победиш!
Спусни се по хълмовете с тази скоростна шейна

In Cold Blood

■ ИЗДАТЕЛ	SCEE
■ ЖАНР	Екшън/приключение
■ ПРОГРАМА	Демоверсия за игра

Използвай специалните си умения, за да се измъкнеш от танкера, преди бомбата да избухне и да сложи край на кариерата ти като агент.

■ КОНТРОЛНИ БУТОНИ

- ⊗ – Действие/разговор/разглеждане на предмети
- ○ – Атака
- □ – Активиране на REMORA
- △ – Влизане/излизане от инвентара
- **R1** – Смяна на гледната точка
- **L1** – Стъпка встрани
- **L1** – Навеждане
- **R2** – Тичане

■ ДРУГИ ОСОБЕНОСТИ

Пълната версия на тази 3D шпионска трилър-игра ти предлага кинематографичен сюжет и много загадки.



Сега той е повече машина,
отколкото човек

ВСИЧКО ВИЖДАМ

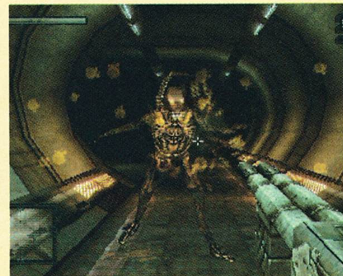
ИЗБРАНИ МОМЕНТИ ОТ ИГРИ, КОИТО СЕ ЗАДАВАТ

Alien Resurrection

■ ИЗДАТЕЛ	Fox Interactive
■ ЖАНР	Стрелба от първо лице
■ ПРОГРАМА	Демоверсия за преглед

Alien Resurrection е една от най-ужасяващите игри, които са излизали на пазара. Следвайки сюжетната линия от филма „Пришълец 4", ти танцуваш със смъртта на всяка крачка, във всяка мисия, докато се бориш с пипалата на паразитите, които се лепят по лицето ти, и бягаш от чудовищата и киселинната им кръв. Шансовете ти за оцеляване са незначителни, но бъдещето на Земята е в твои ръце, така че – щурмувай...





„Има ли някой?" *Страх те е от тъмното? Сумракът и проблясващата бледа светлина те ужасяват? Ако е така, можеш спокойно да пропуснеш този преглед...*

Dino Crisis 2

■ ИЗДАТЕЛ	Virgin
■ ЖАНР	Хорър-оцеляване
■ ПРОГРАМА	Демоверсия за преглед

След огромния успех на първата игра геймърите с нетърпение очакват продължението за PlayStation. Е, ето го и него. То се появи не след дълго и обещава доста изненади. Въпреки грешките, допуснати от героите в първата игра, те не са си взели поука и продължават смъртоносните си експерименти. Които водят до поредното бедствие и последвалата го смъртоносна битка.

Този път обаче битката се води на територията на динозаврите – праисторическата джунгла. И като се има предвид, че гъстите гори са дом на над десет вида динозаври, играта определено не е за геймъри със слабо сърце. Преди да седнеш да гледаш демоверсията, дори може да си приготвиш чисто и сухо бельо.



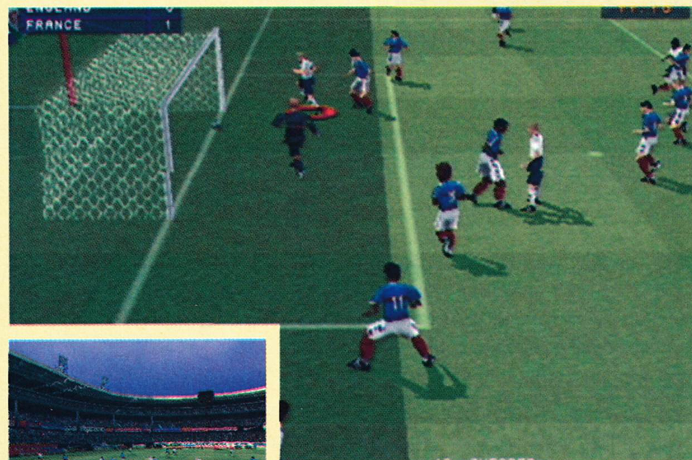


„Какво беше това?" *Лек, едва доловим шум в джунглата... Може и да е вятърът... или пък кръвожаден тиранозавър, който се прокрадва към теб...*

This Is Football 2

■ ИЗДАТЕЛ	SCEE
■ ЖАНР	Футболен симулатор
■ ПРОГРАМА	Демоверсия за преглед

Създадена с идеята да бъде най-добрата футболна симулация за PlayStation, *This is Football 2* се развива на базата на предишното заглавие, предлагайки подобрения там, където те изглеждат невъзможни. По-висока скорост на играта, завладяващ геймплей, възможност за промяна на стратегиите и чисто нова система за стрелба към вратата – всичко това не е само плод на напредналите технологии. Можеш да избираш между World Club Cup, Euro Super League, Euro Club Cup и вътрешни турнири. A Time Wrap League ти дава възможност да играеш със златни отбори от доброто старо време.



(Горе): *Франция показва как трябва да играе перфектният отбор – събираш на едно място девет защитници и един вратар. Е, не звучи много сложно...*

Prince Naseem Boxing

■ **ИЗДАТЕЛ**	Codemasters
■ **ЖАНР**	Боксов симулатор
■ **ПРОГРАМА**	Демоверсия за преглед

След безкрайно дългата разработка *Prince Naseem Boxing* най-накрая се появи на пазара. Всичко подсказва, че това ще е добра игра. Сигурно вече си прочел на страница 30 подробности за играта, в която ще видиш самия Насим и още 15 боксьори от различни националности. Играта предлага три режима: World Championship Showcase Boxing, Arcade Fighting и режима за мениджмънт Career. В пълната версия ще можеш да се боксираш на 16 ринга в различни части на света – от малки клубове до световноизвестни зали.

Ако това ти звучи добре, опитай късмета си на демоверсията, която ще намериш в диска към следващия брой на списанието.



В играта *Насим може да спечели, но може и да изгуби*

Legend Of Dragoon

■ **ИЗДАТЕЛ**	SCEE
■ **ЖАНР**	RPG
■ **ПРОГРАМА**	Демоверсия за преглед

Създаването на *Legend Of Dragoon* отне близо три години, а крайният й вариант ще се помещава на четири диска! Но тази огромна ролева игра в стил фентъзи заплашва да оправдае огромното чакане. Действието отново се развива в мистичен свят на чародейства, мечове и дракони. Можеш да играеш с един от деветима герои, а съдбата ти те превежда през различни континенти и те изправя срещу много врагове. Предстои ти нещо повече от обичайните предизвикателства.



Не ти ли изглеждат мистични *тези създания?*

НА ДЕМОДИСКА през декември

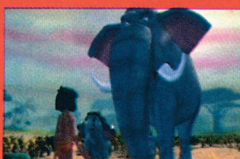
ОЧАКВАЙ

Следващия месец в своето CD ще намериш:

- НЕИЗБЕЖНО РАЗМАЗВАНЕ В *CRASH BASH*
- МАЙМУНСКИ НЕПРИЯТНОСТИ В *JUNGLE BOOK GROOVE PARTY*
- РАЗМЯНА НА ЮМРУЦИ В *PRINCE NASEEM BOXING*
- ПЛЮС: *SPYRO 3, MAT HOFFMAN'S PRO BMX, THE MUMMY, LEGEND OF DRAGOON* И *MUPPET MONSTER ADVENTURE*



Crash Bash



Jungle Book Groove Party



Mat Hoffman's Pro BMX



The Mummy

+ ТАЕН ПОДАРЪК

КАК ДА ИЗПОЛЗВАШ СВОИТЕ DOWNLOAD CHEATS

Постави оригинална Memory Card в конзолата PlayStation и натисни върху демоверсията. От главното меню избери Download с ⊗. След това премини през *saves*, като използваш ↑ и ↓. Спри върху желания *save* и натисни ⊗ – той ще бъде запазен в паметта на твоята карта. Сега можеш да използваш тези *cheats* в игрите.

Tenchu 2

Този месец ти предлагаме таен подарък. Едно уникално ниво от върховната *Tenchu 2*, създадено специално за списанието от Acquire (за да го играеш, ще имаш нужда от пълната версия на играта). Можеш да играеш това ниво само с оригинална Sony memory card, а то определено не е за изпускане. Действието се развива в планините, а ти можеш да играеш с Рикимару или Аяме. Целта ти е да се добереш до тайно послание и да го предадеш на Лорд Мацуношин, без да го отваряш. За целта ще трябва да надхитриш много врагове, между които и адския Демон Нинджа. Внимавай: мисията е доста трудна. Разполагаш само с две минути, за да изпълниш задачата, преди времето ти да изтече, и ако не си постигнал целта, ще трябва да започнеш отначало. Приеми един съвет – краката действат по-бързо от меча.





Ох! *Ходенето по нагорещени въглища е достатъчно трудно и без някой да се опитва да те убие*

Със СПИСАНИЕ PlayStation в новото хилядолетие!

ПЪРВО НИВО
Абонираш се за цялата 2001 година!



БОНУС
Участваш в жребий за тази страхотна PS1 конзола и за 10 оригинални раници PSX.



БОНУС
През 2001 година очаквай много игри с награди и цял куп приятни изненади!

Наградите са осигурени от SONY България.



ВТОРО НИВО
Всеки месец получаваш **СПИСАНИЕ PlayStation** заедно с уникален ДЕМОДИСК, пълен с нови-новенички PSX заглавия за игра и за преглед.

ТРЕТО НИВО
Ставаш заклет фен завинаги на **СПИСАНИЕ PlayStation** !

Искаш да се абонираш – какво по-лесно от това?!

1. Попълни данните за себе си в талона.
2. Отбележи срока на абонамента.
3. Изпрати пощенски запис с дължимата сума по следната банкова сметка: Сметка № 101 266 200 5, банков код 621 9 621 4, за ЕГМОНТ БЪЛГАРИЯ (абонамент за PlayStation), БУЛБАНК АД – ЦУ
4. Изпрати талона за абонамент заедно с копие от квитанцията за пощенски запис на адрес:

1000 София, ул. „Христо Белчев" 21 ЕГМОНТ БЪЛГАРИЯ, за PlayStation 2001

(Вместо в талона можеш да попълниш данните на лист хартия, за да не си режеш списанието.)

ТАЛОН ЗА АБОНАМЕНТ ЗА СПИСАНИЕ PlayStation

Име ....

Бащино ....

Фамилия ....

Улица ....

Жк .... Блок .... Вход .... Апартамент ......

Телефон.......................................

Град (село) .... Пощенски код ....

☐ 3 месеца 20,70 лв.
☐ 6 месеца 41,40 лв.
☐ 12 месеца 82,80 лв.

Крайният срок е 15 декември 2000 година.
Добрите новини за късметлиите при жребия – в брой 5 (февруари 2001) на списанието!

Играта продължава в БРОЙ 3



СПИСАНИЕ

PlayStation

ДЕКЕМВРИ 2000 • Цена 6,90 лв.

БРОЙ 3

ОФИЦИАЛНОТО БЪЛГАРСКО ИЗДАНИЕ

TOMB RAIDER CHRONICLES

FINAL FANTASY IX
Завесата се вдига за девети път!
Най-после – отговор на всичките ти въпроси!

ПИСМА ОТ ФЕНОВЕ
Пиши и чети!

PLAYSTATION 2
Какво е да играеш
на най-страхотната конзола?
Пък и не само да играеш...

UEFA CHAMPIONS LEAGUE
Season 2000/2001
Не е като FIFA или ISS,
но забавлението си струва!

НАДИГРАВАНЕ
Спечели си награда!

ЕГМОНТ БЪЛГАРИЯ

11 ИГРИ



ДЕМОВЕРСИИ 6 ЗА ИГРА



SPYRO 3
YEAR OF THE DRAGON

PRINCE NASEEM BOXING





CRASH BASH

ЗА ИГРА TOCA WTC / JUNGLE BOOK GROOVE PARTY / THIS IS FOOTBALL 2 ЗА ПРЕГЛЕД KOUDELKA
THE WORLD IS NOT ENOUGH / MAT HOFFMAN'S PRO BMX / MUPPET MONSTER ADVENTURE / MONSTER RANCHER

PlayStation

PSX МАНИЯ
от първата до последната страница